

VÝTISKŮ
30.000

JASNĚ NEJROZŠÍŘENĚJŠÍ ČS. POČÍTAČOVÝ MĚSÍČNÍK

EXCALIBUR

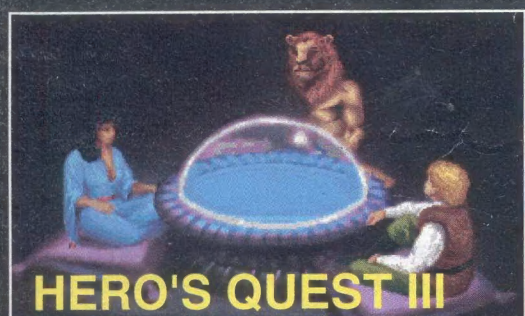
Prosinec '92

13

24 Kčs

POČÍTAČOVÉ HRY PRO VŠECHNY

ATARI - AMIGA - COMMODORE - MS-DOS - SINCLAIR - RECENZE - NÁVODY



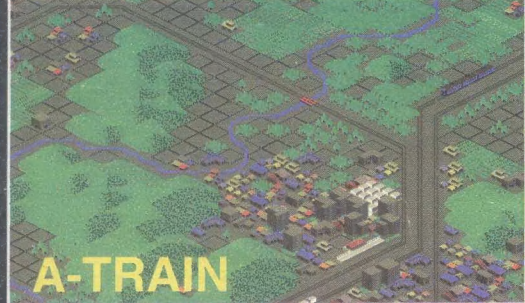
HERO'S QUEST III



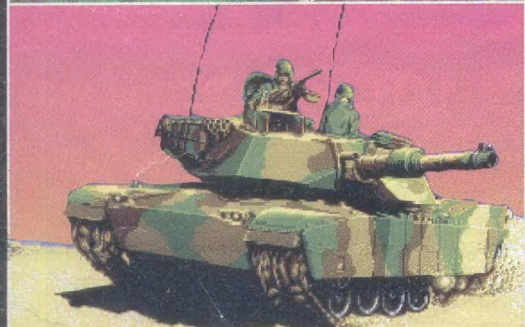
ATF



ELVIRA II



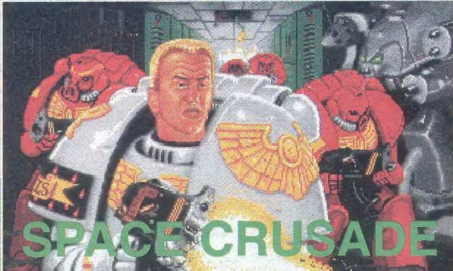
A-TRAIN



PACIFIC ISLANDS



MOONSTONE



SPACE CRUSADE



HOOK



STORM MASTER



ALCATRAZ



SPECIAL FORCES



PROJEKT X

Až na výjimky převládají v žebříčku PC tituly slavných textovek firem Lucasfilm a Sierra-on-line. I když se jedná o hry bezpochyby velice kvalitní, raději bychom na těchto místech viděli některé z nových her. Co takhle HEROS QUEST III nebo KINGS QUEST VI? Co vy na to, milí PC-pařani?

Starý dobrý Sinclair má již léta svoji slávu za sebou. Svědčí o tom i tituly nejoblíbenějších her, které se po dlouhou dobu nemění. I přesto je Sinclair počítačem, na který bychom neměli zapomínat a i když většina jeho uživatelů přešla na výkonnější stroje, zůstalo ještě pár nadšenců. Bůh s vámi.

První místo hry PROJECT X v žebříčku Amigy je rozhodně zasloužené. Team 17 dokázal již svým prvním výtvorem s názvem ALIEN BREED svoje nesporné kvality a my se můžeme jen těšit na další hry stejných autorů, tentokrát s názvem ASSASIN. I u slavné hry PINBALL DREAMS je očekáváno pokračování s názvem PINBALL FANTASIES. Uvidíme, jestli dosáhne kvalit svého předchůdce, který je ještě stále nejlepší simulací pinballu na počítačích všech dob. POPULOUS II bez komentáře.

Na prvním místě žebříčku Atari ST se překvapivě objevil nový titul - vynikající simulace firmy Microprose - KNIGHT OF THE SKY. Blahopřejeme. Že by se mezi majiteli ST začaly konečně objevovat nové hry? Firma Microprose si svoje místo v žebříčku rozhodně zaslouží, o čemž svědčí i další novinka v žebříčku - FORMULA ONE.

Atari 800 XL/XE žebříček se víceméně nemění. Čekali jsme, že někdo přece jen stojaté vody zčeří, ale bohužel se tak nestalo. Nové hry už téměř nevznikají a staré si jen vyměňují místa v žebříčku. Snad je to tím, že fandů Atari 800 již výrazně ubývá a řada z nich se přeorientovala na výkonnější Atari ST. Možná, že se do příští žebříček výrazněji oživi. Možná.

Na C64 příliš nepřekvapí novými tituly. Samozřejmě až na „horkou“ novinku DEFENDER OF THE CROWN z roku 1984. Ale vážně. Přestože se v žebříčku objevily i kvalitní disketové hry jako PIRATES nebo ELVIRA, nedostatek jakýchkoli nových her už začíná být na pováženou. Že by se už i majitelé C64 pomalu začali odebírat do věčných lovišť nebo přecházeli na Amigy?

Naši pesimistickými poznámkami se ale nenechte odradit a pište dál. Těšíme se na všechny Vaše dopisy.

Vaše redakce

HITY REDAKCE

- 1 HEROS QUEST III
Sierra-on-line
- 2 LURE OF THE TEMPTRESS
Virgin Games (EXC 13)
- 3 SHADOW OF THE BEAST III
Psygnosis
- 4 LEGEND OF KYRANDIA
Westwood Studios (EXC 13)
- 5 CRAZY CARS III
Titus
- 6 CADAVER II
Bitmap Brothers (EXC 13)
- 7 SILLY PUTY
System 3
- 8 PINBALL DREAMS
21st Century Ent. (EXC 12)
- 9 ISHAR
Silmaris (EXC 13)
- 10 ZOOL
Gremlin Graphic

EXCALIBUR HITPARÁDA

NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ POČÍTAČOVÉ HRY V ČESKOSLOVENSKU

MS-DOS

- 1 EYE OF THE BEHOLDER (1)
SSI (EXC 5, 7, 11)
- 2 LARRY LEISURE SUIT V (6)
Sierra-on-line
- 3 MONKEY ISLAND I, II (9)
Lucasfilm Games (EXC 11, 12)
- 4 INDIANA JONES IV (8)
Lucasfilm Games (EXC 11, 12)
- 5 SPACE QUEST III
Sierra-on-line
- 6 RED BARON
Dynamix (EXC 6)
- 7 CIVILISATION
Mikroprose
- 8 INDIANA JONES III
Lucasfilm Games
- 9 GODS
Bitmap Brothers (EXC 8)
- 10 POLICE QUEST III
Sierra-on-line

SINCLAIR

- 1 DIZZY (3)
Code Masters (EXC 5)
- 2 MYTH (2)
System 3
- 3 ROBOKOPI (5)
Ocean
- 4 ELITE (7)
Firebird Software (EXC 1)
- 5 LAST NINJA II
System 3
- 6 R-TYPE (1)
Elektrik Dreams
- 7 T. MUTANT TURTLES (4)
Probe
- 8 TURRICAN (10)
Rainbow Arts (EXC 5)
- 9 F-19
Mikroprose
- 10 TETRIS II (9)
Fuxoft

AMIGA 500

- 1 PROJEKT X
TEAM 17 (EXC 13)
- 2 PINBALL DREAMS
21st Century Ent. (EXC 12)
- 3 POPULOUS II (8)
Bullfrog (EXC 11)
- 4 EYE OF THE BEHOLDER II
SSI (EXC 13)
- 5 POWERMONGER (2)
Bullfrog (EXC 3)
- 6 PUSHOVER
Ocean
- 7 LOTUS TURBO E.C. I - II (1)
Gremlin (EXC 1, 10)
- 8 MONKEY ISLAND I, II
Lucasfilm Games (EXC 11, 12)
- 9 GODS (6)
Bitmap Brothers (EXC 8)
- 10 TURRICAN II (3)
Rainbow Arts (EXC 5)



Také Vy můžete změnit pořadí prestižní HITPARÁDY EXCALIBURU a zúčastnit se soutěže o HIGH-CLASS-JOYSTICK. Vyplňte anketní kupón z tohoto čísla Excaliburu a odešlete jej bleskově na adresu:

Tento joystick v 3D provedení vyhrál neznámý amigista, který uhodl hádanku (Special Forces, Altacraz, Project X, EPIC), má strašně málo času kvůli Amize, je mu 21 let a hraje nejvíce Monkey 2, Dune a Sierrovky. Neznámý, ozvi se - čeká na tebe joystick!

EXCALIBUR

P.O.Box 414

111 21 Praha 1

ATARI ST

- 1 KNIGHT OF THE SKY
Microprose (EXC 12)
- 2 POPULOUS II
Bullfrog (EXC 11)
- 3 VROOM (9)
UBI SOFT (EXC 12)
- 4 RAILROAD TYCOON
Microprose (EXC 8)
- 5 CHAOS STRIKES BACK (4)
FTL (EXC 4)
- 6 FORMULA ONE G.P.
Microprose (EXC 12)
- 7 ANOTHER WORLD
Delphine software
- 8 LOTUS TURBO E.C. I-II (1)
Gremlin (EXC 1, 10)
- 9 LEMMINGS (7)
DMA Psygnosis (EXC 2)
- 10 F-19 (8)
Microprose

ATARI 800 XL/XE

- 1 MISJA (2)
Avalon (EXC 12)
- 2 DRACONUS
Cognito
- 3 FRED
Avalon
- 4 LASERMANIA
Avalon
- 5 TOMAHAWK (9)
Digital Integration (EXC 6, 12)
- 6 ZYBEX
Cognito
- 7 KARATEKA
Broderbund
- 8 ACE OF ACES
Accolade (EXC 12)
- 9 TETRIS
Mirrorsoft
- 10 ROBBO
Avalon

COMMODORE 64

- 1 TURRICAN II (3)
Rainbow Arts (EXC 5, 12)
- 2 TEST DRIVE II
Accolade (EXC 6, 11)
- 3 LAST NINJA II (2)
System 3 (EXC 11, 12)
- 4 DEFENDER OF THE CROWN
Cinemaware
- 5 PIRATES
Microprose
- 6 ELVIRA
Accolade
- 7 CAVEMAN UGH-LYMPICS
Ocean
- 8 P. P. HAMMER
Demonware
- 9 ELITE
Firebird Software (EXC 1)
- 10 CASTLE MASTER
Incentive (EXC 5)

RECENZE

ACE, ACE II, ACE of Aces, ATF - létání na 8-bitech..4	
Alcatraz - pevnost přepadena, zachraňte rukojmí...14	
A-train - postavte si říši.....8	
Epic - hvězdné války aneb boj za záchranu lidstva....9	
Giana Sisters, Usagi Yojimbo - něco pro osmibity.14	
Hero's Quest III - zabraňte válce v zemi Taura.....15	
Ishar - legenda pevnosti.....9	
Moonstone - krvavá cesta za měsíčním kamenem11	
Pacific Islands - (Ostrovy Tichého oceánu) tanková válka.12	
Premiere - zápas filmového střiháče o přežití.....6	
Projekt X - vesmírná i podzemní střelečka.....8	
Space Crusade - vesmírná křížová výprava.....7	
Special Forces - (Speciální vojenská jednotka)13	
Steel Empire - (Ocelová říše) válka robotů o Orion...7	
Stormmaster - staňte se pány bouře.....10	

NÁVODY

Eye of the Beholder I. - mapy 3. část - dokončení....22	
Eye of the Beholder II. - mapy 1. část další série...16-17	
Cadaver II. - hra plná kouzel.....20-21	
Elvira II - (Cerberovy čelisti).....18	
Gobliins - tři trpaslíci bojující o zdraví svého krále....24	
Hook - Petr Pan versus kapitán Hák.....25	
Kyrandia.....28	
Lure of the Temptress - boj s krásnou svůdkyní ..26-27	
Plan 9 - hra, která přišla z vnějšího vesmíru23	
Thunderbirds.....19	
Zombie - souboj s ožvlými neživými.....24	

RUBRIKY

Dopisy čtenářů.....27	
Hitparáda Excaliburu.....2	
Novinky na podzim.....5	
Obsah.....3	

PC-MENU

PC-SALON - pozvánka s 50% slevou vstupného ..29-30	
Šachové počítače - úvod30	

INZERCE

AMIGA INFO.....23	STRON s.r.o.23
BCD s.r.o.....31	SYSTEM Pro GmbH31
Computer Equipment31	Inzertní kupón29
IDCS Praha s.r.o.....31	Předplatné29
PRINGTON.....32	Rádková inzerce29

Využijte nízké ceny inzerce v Excaliburu! 1 cm² barevné inzerce stojí při celé stránce necelých 48 Kčs, při platbě do 3 dnů pouze 38 Kčs! A to všechno při nákladu 30.000 výtisků! Pište na adresu redakce nebo volejte na tel. 02/803245-8 linka 29.

TABULKA HODNOCENÍ

Název programu

Výrobce, rok výroby

grafika 1, hudba 2, nápad 3, zábava 4

min. PC 286, x MB RAM, VGA, xx MB HD,

dop. PC 386, x MB RAM, Sound Blaster

Počítač 99%

Další počítače

Na rozdíl od minulého čísla jsme se vrátili ke klasickému způsobu hodnocení her, které odpovídá známkování ve škole...

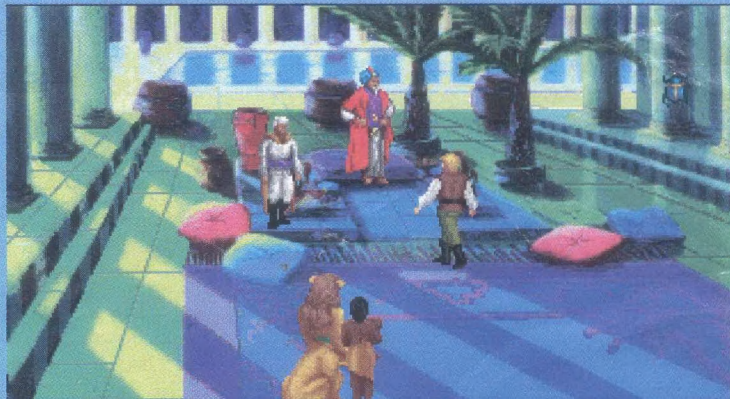
1 = NEJLEPŠÍ, 5 = NEJHORŠÍ

min. = minimální konfigurace

dop. = doporučená konfigurace

testováno na počítači typu...

hra je také na tyto počítače



Hero's Quest III - zabraňte válce v zemi Taura



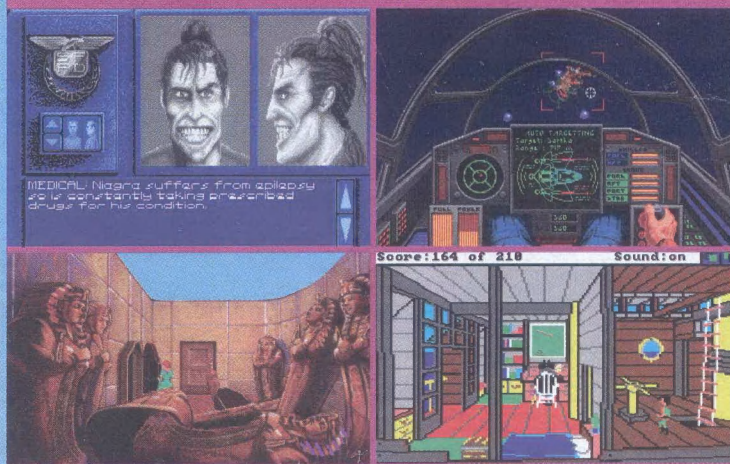
Lure of the Temptress - přemůžete svůdkyni?



Hook - Petr Pan versus kapitán Hák

A PŘÍŠTĚ...

Z jakých her jsou obrázky?



EXCALIBUR 13 © Popular Computer Publishing, 1992. VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Andrej Anastasov (Andrew). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Jan Eisler (ICE). REDAKCE: ANDREW, ICE a David Kika (KIKI). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: Studio 24 fy. PCP. TISK z dodaných předloh: MORAVIAPRESS, a.s., Brěclav. NÁKLAD: 30.000 výtisků. Příspěvky pošlejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané příspěvky nevracíme. ADRESA REDAKCE: PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha čj. 703/91 NP ze dne 22.5.1991, MK ČR 5 204, MČ 47 129. ROZŠÍŘUJE: Síť Nezávislých Distributorů fy. PCP, PNS a PC-INFO. K sehnání především v počítačových prodejnách. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: SEND, Bohuslava ze Švamberka 4, 140 00, Praha 4. Toto číslo vychází v prosinci 1992.

OD KAŽDÉHO TROŠKU - ANEB JAK SE LÉTÁ NA OSMIBITECH

Jak již název napovídá, budeme se zde věnovat několika hrám, které byly vytvořeny pro osmibitové počítače a které nazýváme letové simulátory. Pravdou zůstává, že simulátory na osmibitech se nikdy nevyrovňají těm na jejich šestnáctibitových sourozencích. Přesto jsou mezi nimi některé, které stojí za povšimnutí. A jako první přilétá...

ACE

V roce 1985 vytvořila firma CASCADE GAMES hru s krátkým názvem **ACE (eso)**. Jedná se o simulátor fiktivního stíhacího letounu ve válečném konfliktu ve fiktivní zemi. I přesto, že tato hra je již velice, ale opravdu velice letitá, pokládám ji za jeden z nejlepších letových simulátorů na osmibitech. ACE má totiž něco, co ostatním simulátorům na malých počítačích chybí - rychlost. Hra je od začátku do konce velice dynamická. Je třeba přiznat, že krajina je sice trochu jednotvárná a nehýří detaily, ale tento nedostatek je vyvážen velice sugestivním požitkem z letu.

Na počátku hry nás čeká několik voleb jako nastavení obtížnosti, doby letu (můžeme létat v zimě, v létě nebo třeba v noci) ale také počtu hráčů. V této hře se objevuje originální prvek, totiž dvoučlenná posádka, kterou tvoří pilot a střelec. Je to velice praktické; zatímco pilot joystickem manévruje a uniká nepřátelským stíhačům, střelec pomocí kurzorových kláves sestřeluje jednoho po druhém. Náplň letu je také rozmanitá; sestřelování stíhačů, útok na pozemní tankové jednotky nebo potápění nepřátelské válečné flotily.

Když stroji dojde palivo, zbývají tři možnosti: pokusit se natankovat za letu z létající cisterny (to je nejtěžší část celé hry; neznám nikoho, komu by se podařilo natankovat „plnou“ aniž by se s obrovskou cisternou srazil...).

Druhou možností je přistát na letišti a třetí možností je katapultace - stačí z letadla vyskočit a věřit, že se zrovna nacházíte nad spojeneckou oblastí.

Nedostatek paliva ale není jediným nebezpečím. Podle množství zásahů letadla nepřátelskými stíhači nebo raketami země-vzduch přibývá rozsah poškození letadla - první zásah poškodí jeden z přístrojů, další poškodí ovládání letadla a může se také stát, že po jednom dobře mířeném zásahu vašemu letounu vysadí motory. Potom nezbyvá než doufat, že se váš stroj nachází v dostatečné výšce a motory ještě půjdou spustit.

Na konec ještě jednu lahůdku - palubní počítač letadla ve hře ACE je vybaven syntetizátorem hlasu, který velice srozumitelnou angličtinou oznamuje důležité informace! U šestnáctibitových počítačů by tato informace nijak nepřekvapila, ale uvědomme si, že hra ACE vznikla v roce 1985 a na osmibitech.

V každém případě patří hra ACE mezi základní pilíře počítačové zábavy na osmibitových počítačích. Je důkazem, že i hry staršího data mohou s úspěchem konkurovat některým novějším a rádobě propracovanějším. Jednou z těch her, které zůstávají hluboko ve stínu hry ACE je její pokračování...

ACE II

Hra ACE II vznikla o dva roky později než její zdárnější předchůdce. Autoři se pro tentokrát rozhodli předvést na osmibitech něco, co by snad mohlo fungovat na šestnáctibitových počítačích, které jsou sériově propojeny. Hra ACE II je totiž simulátorem pro dva hráče, kteří se utkávají ve dvou oddělených stíhačkách. Toto zpracování přineslo nutně obrovské problémy...

Obrazovka je rozdělena na dvě části, horní a dolní, z nichž každá znázorňuje pohled z jiného letadla. Oba hráči se snaží přiblížit se k druhému tak, aby mohli z bezpečné vzdálenosti vypálit smrtící střelu. Na počátku hry lze kromě jiného nastavit počet zásahů nutných k zničení nepřítele. Když je druhý bojovník vyřazen, stačí jen zničit druhý cíl mise, kterým je továrna nebo válečná loď. Jestliže krajina ve hře ACE nehýří detaily, krajina ve hře ACE II ani žádné detaily nemá. Jediným objektem na zemi jsou ony dva výše uvedené cíle. Chybí zde i možnost přistávání na letištích a podobné maličkosti. Vlastní vzdušné souboje nejsou na příliš vysoké úrovni, ale to u osmibitů již příliš nepřekvapí. Většinou stačí z dostatečné vzdálenosti vypálit raketu a... pilot druhého letadla může jen vypustit ochrannou světlici a vyhnout se tak zásahu. Tak to jde stále dokola až do vyčerpání střeliva nebo světlic. Když už jsou obě strany připraveny na souboj zblízka pomocí palubního kulometu, obvykle dojde palivo a je třeba vrátit se zpět do spojeneckého vzdušného prostoru a natankovat.

Ačkoliv je nápad hry ACE II velice slibným, nepodařilo se jej, bohužel, zpracovat na dostatečně vysoké úrovni. Je to sice velká škoda, ale musíme se s tím nějak vyrovnat a raději si zahrát jiný simulátor. A abychom zůstali u jména předešlých dvou her, vrhneme se rovnou na...

ACE OF ACES

Nad Britskými ostrovy dnes panuje nevládné, sychravé počasí. Náhle se ozývá známý signál - letecký poplach. Piloti okamžitě oblékají teplé osazení, připravují výzbroj a výstroj a vrhají se ke svým strojům. Další dlouhá noc nad Německým územím přichází.

ACE OF ACES je letovým simulátorem letounu Mosquito nad Německým územím. Vytvořila jej v roce 1987 firma ACCOLADE a dodejme, že tato hra měla ve své době veliký úspěch. Není divu. Originální nápady a výborné zpracování jsou zárukou skutečně hodnotné zábavy. Ale začneme od začátku. Prostředí tohoto simulátoru je zpracováno poněkud netradičně, což ovšem není na škodu. Hráč ovládá několik bojových stanovišť v letadle a stará se nejen o pilotování stroje a ničení nepřátel, ale také o udržování zásob paliva, chod obou motorů a také o bombardování pozemních cílů. Děj hry je zasazen do sychravého počasí, což se velice zřetelně projevuje - z pilotní kabiny, ale i z pohledu na křídla je vidět jen silná, neproniknutelná hradba temných mraků. Programátoři ACCOLADE se tak velice vtipně vyhnuli potížím s krajinou a jejím rozlišením. Ať je stroj v jakékoli výšce, na zem není vidět. Při průletu vrstvou mraků se střídají temné barvy se světlými a dá se říci, že není vidět téměř nic, kromě nepřátelských stíhačů.

Cílem hry je splnit několik misí a zaútočit na několik vzdušných i pozemních cílů. Jako první je na řadě útok na pozorovací balóny. Kdyby nebyly chráněny smečkou stíhačů, jistě by představovaly snadný cíl. Pokud nechcete být zasaženi, musíte se vypořádat nejprve se stíhačkami a potom se vrhnout na vzducholoď.

Dalším cílem je bombardování jedoucího vlaku. Pro splnění této mise je nutné ponořit se hluboko do bariéry mraků, téměř až k zemi. Ve vhodné výšce otevřít pumovnici a zaměřovačem pouštět bomby na projíždějící soupravu. Než se jako vítěz vrátíte do rodné, deštivé Anglie, musíte ještě zničit dvě skupiny bombardérů a provést hloubkový nálet na ponorky v Severním moři. Když

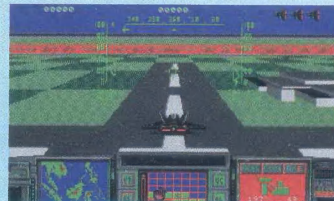
se vám úspěšně podaří přežít všechny akce, přijde návrat na základnu a triumfální oslava dalšího přežití dne.

Hra ACE OF ACES je velice realistickým simulátorem dramatického prostředí náletů za Druhé světové války. Zpracování je na velice vysoké úrovni a řada detailů dotváří výbornou atmosféru. Když například po zásahu začne hořet motor, je nutné mu odpojit přívod paliva a ze stanoviště na boku sledovat, jak se vrtule zastavuje atd. Hra je od začátku až do konce velice dynamická a nepostrádá značnou dávkou napětí. Rozhodně je jednou z těch, které by neměly chybět ve sbírce žádného z počítačových letců. Ostatně stejně jako by zde neměla chybět hra...

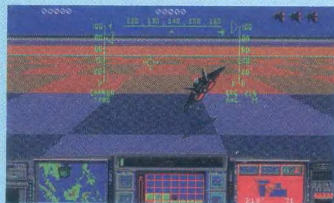


ATF

ATF je hra vytvořená firmou DIGITAL INTEGRATION v roce 1988. Jedná se o akční simulátor taktické stíhačky. Není to vlastně simulátor v pravém slova smyslu, protože letadlo sledujeme z externího pohledu zezadu. Možná by se tato hra dala přitvořit ke hram typu HELL FIRE nebo AFTERBURNER, ale s řadou strategických prvků. Tady jde totiž především o ničení pozemních cílů.



Úkolem hry je ve válečném konfliktu budoucnosti oslabit síly nepřítele a tím zvratit výsledek konfliktu ve prospěch spojenců.



Hra nabízí řadu pozemních i námořních cílů, se kterými se můžete utkat. Na rozdíl od předešlých simulátorů je zde kladen veliký důraz na provedení krajiny.

Letadlo totiž nelétá ve velkých výškách a může se zdržovat pouze těsně nad zemí. Tomu odpovídá provedení pozadí. Krajina je složena z šachovnicovitě uspořádaných čtverců, které svým sklonem vytvářejí dojem plastického zvlnění podkladu. Jednotlivé pozemní cíle jsou velké a jasně viditelné. Škoda, že jsou určeny k záhubě. Během letu si na palubním počítači můžete vybrat jeden z mnoha cílů. Pokud si cíl vyberete, na kompasu se objeví ukazatel optimálního směru k cíli. Potom jde jen o to držet se vytyčeného směru a zbavovat se dotěrných stíhačů. Na pozemní cíl stačí vypálit dvě střely Maverick, které si cestu k zásahu najdou samy a to i z velké vzdálenosti. Odporných stíhačů, které znepříjemňují celou cestu se zbavte buď palubním kulometem anebo řízenou střelou vzduch-vzduch. Proti řízeným střelám, které se na vás hrnou ze všech stran je jediná obrana - jejich okamžitá zničení pomocí tlačítka „J“. Hra končí buď sestřelením, nebo úspěšným zničením velkého množství nepřátelských cílů. Potom je výsledek válečného konfliktu jednoznačně ve prospěch spojenců a to díky vašemu stíhacímu letounu. Není to příjemný pocit, přispět zase jednou ke zvratu výsledku jedné války?



Co říci závěrem? Hra ATF je akčním simulátorem, který jistě mnoho lidí „chytne“. Zejména proto, že je to hra velice přehledná a jasná. Stačí se jen držet údajů na palubní desce a hra vás sama dovede k cíli. I zpracování je poměrně na dobré úrovni, i když bychom i tady jistě našli drobné mušky a vady na kráse. To nic nemění na tom, že máte-li možnost získat tuto hru, rozhodně si tuto příležitost nenechte ujít. Hra ATF vás jistě zaujme a stane se pro vás náplní mnoha dlouhých večerů.

A o co nám vlastně v tomto srovnání šlo? Chtěli jsme majitelům osmibitových počítačů dokázat, že jejich miláčky nepatří ještě do šrotu a s kvalitním softwarem se mohou stát docela obstojnými konkurenty svých silnějších protějšků, 16-ti bitů. I když to asi nebude v rychlosti ani v detailech provedení, jsou tady nápady, které ještě stále rozhodují o kvalitách a záporech počítačových her.

Tak usedněte k obrazovkám svých miláčků a vzlétněte do oblak. Hodně štěstí.

ICE

CENA JEN 10 Kčs

HRAČ

PCP, Box 414, 111 21, Praha 1

Hraju, protože jsem hravej. A přečtu každého Hráče. Proti mně nemáte žádnou šanci.

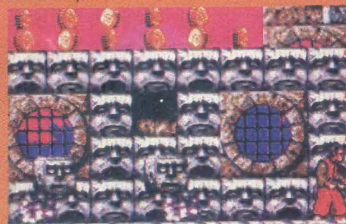


Nestálé nás bombardujete požadavky o zveřejnění zaručených nových informací ze softwarového trhu. Doufáme, že tento článek se konečně strefí do čemého a v momentě, kdy tento EXCALIBUR dostanete do vašich rukou, bude stále ještě aktuální. Nežli začnu, upozorňuji čtenáře, že u následujících her nebudu uvádět všechny počítače, na kterých tyto hry budou časem k dispozici. Uváděné hry totiž teprve vyjdou a mnoho informací o nich tudíž nemáme. Takže do toho:



FLASHBACK - ztrhující pokračování slavné hry ANOTHER WORLD

FLASHBACK (Záblesk) od autorů ANOTHER WORLDU bude publikován firmou US GOLD, které francouzští programátoři rádi prodávají své hry. FLASHBACK pojednává o úspěšném vědci, který odhalí připravované spiknutí mimozemšťanů proti lidstvu. Cizí bytosti však na jeho objev přijdou a odstraní ho na planetu hustě zalesněnou cizí vegetací. Neznámí tvorové budou často ohrožovat život vašeho hrdiny. Hra bude rozdělena do pěti masivních úrovní a autoři slibují, že bude ještě složitější a rozsáhlejší, nežli ANOTHER WORLD. Uvidíte opět mnoho detailních záběrů a rozhovorů, které se tolik líbily v předchozí hře. Nejedná se tedy o ANOTHER WORLD I, ale idea z předchozího programu bude prostě oblečena do nového kabátu. Doufáme, že se to povede.



THE SECOND SAMURAI - dlouho očekávané pokračování úspěšné hry FIRST SAMURAI

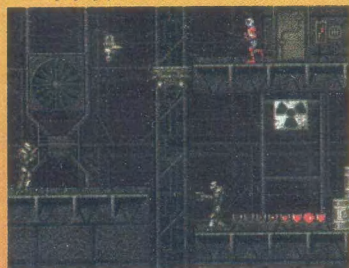
THE SECOND SAMURAI (Druhý samuraj) bude přímým pokračováním prvního samuraje od VIVID IMAGE DEVELOPMENTS. Bude to stejná chodička - plošinkovka, jako díl první, jenomže bude upravena i pro dva hráče najednou (!), což by mohla být pěkná bomba. Trochu vylepšená bude animace a zvuky, a setkáte se samozřejmě i s úplně novou grafikou, do které byly vpracovány zvláštní surrealistické prvky. Mnoho nových nápadů se od tohoto titulu asi očekávat nedá, nicméně programátor Raphaelle Cecco se již mnohokrát výborně osvědčil.



WAXWORKS - krvavá adventura, navazující na hru ELVIRA II

WAXWORKS (Muzeum voskových figurin) od autorů ELVIRY I a II bude tradičně publikován firmou ACCOLADE. Idea hry byla převzata od stejnojmenného filmu. Film WAXWORKS pojednává o skupince mladých lidí, kteří o půlnoci navštíví tajemné muzeum voskových figurin. Figuriny jsou v prostorné hale vystaveny v několika oddělených skupinách, které

zobrazují některé příšerné scény. Jedna zobrazuje markýze de Sade v momentě, kdy k smrti bičuje mladou dívku, druhá scéna zachycuje ples upírů, třetí hon na vikodlaky, atd. Přiblíží-li se některý z diváků k libovolné skupince figurin, přenesse se do zobrazovaného děje a stane se obětí mumie, upíra nebo např. pana de Sade. Hra má být naprogramována víceméně podle filmu, takže je jasné, co můžeme očekávat: krev, vraždy a možná i o něco menší propadák, nežli byla ELVIRA II. Mimochodem film Waxworks je perfektní, všem ho doporučujeme (má už i druhý díl, ale to je jiný příběh).



WALKER - další akční hra autorů úspěšné hry LEMMINGS

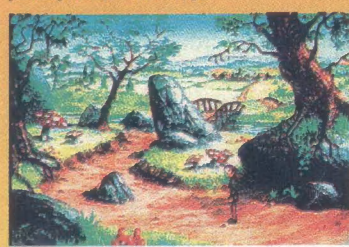
WALKER (Chodec) bude výjimečně propracovaná chodička-střílečka od autorů Menace, Blood money a Lemmings. Tato hra má vyjít až na vánoce, takže se o ni moc neproslychá. Autoři DMA designs slibují úžasné propracovanou animaci a grafiku. V některých západních časopisech bývá oblibou publikovat rozřávané pohyby budoucích herních postav. Fáze z WALKERA jsme již měli tu čest vidět a vypadaly propracované.



ELITE II - báječná 3D grafika pro milovníky staré dobré ELITE

ELITE II - hurá, nové ELITE! Pod své roucho jej tentokrát nevezme zesnulý Firebird, ale rozmachující se Konami. Programátor David Braben o svém vytvoření sdělil, že ELITE II bude v mnoha aspektech podobné ELITE I (a jáme, to už tu jednou bylo v tzv. nové verzi ELITE nazvané verze 2.0). Budete opět létat z planety na planetu a budete obchodovat. Zápětky však budou mnohem složitější, čeká vás mnoho úkolů a smlouvání s vysokými politiky. Velkým rozdílem bude 3D zpracování povrchu všech planet, což si dost dobře nedovedeme představit v plném chodu. Elite maniaři (a že je jich početně) rozhodně potěší tento dáreček k paňanským vánocům.

DARKSEED (Černé semě). Všem na vědomost se dává, že DARKSEED bude již brzy hotov i na Amigu.



COURSE OF ENCHANTIA - adventura, hra podobná známé LURE OF THE TEMPTRESS

CURSE OF ENCHANTIA (Prokletí země Enchantie) bude prvním pokusem firmy CORE DESIGN o klasickou adventuru. Hlavním grafikem je Bill Allison, který se zabývá spíše kreslením televizních

seriálů. První reklamní obrázky vypadají perfektně, hra bude udělána ve stylu SIERRÁCKÝCH KINGS QUESTŮ, ale bude více humorně laděná a má být vskutku rozsáhlá (pravděpodobně však nebude větší nežli obrovský a skvělý KINGS QUEST VI, který zrovna usilovně paříme). Novinkou bude přístup k ovládání hry - funkční ikony se budou na obrazovce objevovat pouze v případech, kdy to bude bezpodmínečně nutné, takže atmosféra hry nebude zbytečně narušována.

INDY IV, akční hra i adventura, je na spadnutí i na Amigu. Doufáme, že obě hry budou stejně dobré jako na PC a ST. Pokud jste ještě neslyšeli o akčním INDY 4, tak je to 3D chodička s pěknou grafikou zpracovaná ve stylu LAST NINJI 3.

POPULOUS II - Challenge disk. Tak na tenhle titul se těšíme doopravdy, data disk k POWERMONGEROVI sice nebyl nic moc, ale pokračování POPULOUS II se snad ani nedá zkazit. Váš souboj o lidičky se tentokrát bude odehrávat v Japonsku. Název země již sám o sobě napovídá, že populační přírůstek bude obrovský. Čeká vás dalších 1000 zemí, nové pohromy, nové zpracované stavby, lidičky a souboje na čas.



ENTITY - pohledná podívaná na perfektně prokreslenou hlavní hrdinku

ENTITY (Bytost) od francouzské firmy LORICIEL má vyjít asi v prosinci letošního roku. Jedná se o akční běhačku-střílečku, která má být kombinací mezi UNREALEM a BEASTEM. Hlavní hrdinkou bude tentokrát žena a v několika dlouhých animovaných sekvencích ji uvidíte perfektně prokreslenou v mnoha detailech (viz obrázky). Zdalipak Loriciel po propadacích typu PARAGLIDING vytvoří něco převratného se teprve uvidí...



ALIEN III - slizká a zubatá smrt odvážené Ripley zachrání lidstvo

ALIEN 3, LETHAL WEAPON 3 (Vetřelec 3, Smrtonosná zbraň 3). Úspěšnou sérii akčních detektivek LETHAL WEAPON I-III si vzal na mušku (již tradičně) OCEAN. Můžeme očekávat klasickou střílečku-chodičku, kterou ze všedního oceánovského průměru předběžně vyzdvihuje snad jen to, že na ní pracují tvůrci roztomilých hry PARASOL STARS. Slibněji vypadá příprava hry podle skvělého filmu Vetřelec 3. Firma ACCLAIM tímto úkolem pověřila programátory PROBE, kteří již mají zkušenosti a vědí jak na to. Bude se jednat o 2D plošinko-žebříkovku, nic přesného se ještě neví, snad jen tolik, že vetřelobijka Ripley bude mít k dispozici slušnou zásobu zbraní, které jí ve filmu tolik chyběly. Super by bylo, kdyby hru nakreslil tvůrce vetřelce H. R. Giger, ale některá přání se asi nesplní.



Další adventura, tentokrát ze starého Egypta - HADÍ DCERA

DAUGHTER OF THE SERPENTS (Hadí dcera). Nová, pěkná textovka od firmy MILLENIUM vyjde na Amigu až v prosinci, na PC bude dříve. Stejný programátorský tým nás před několika lety obdaril poněkud zmatenou adventurou THE HOUND OF SHADOW. Některé její rysy zdědila i Hadí dcera. Jedná se o detektivní příběh typu CRUISE FOR CORPSE, situovaný do 30. let. Zápětka se neodehrává na lodi, ale v egyptské Alexandrii. Stejně jako u HOUND OF SHADOW budete mít možnost si zvolit povolání svého hrdiny (cestovatel, egyptolog, atd.). Dějová linie hry se pro jednotlivá povolání liší, takže si textovku budete moci zahrát i znova s jiným charakterem, aniž byste se (příliš) nudili. Ovládání by mělo být co nejjednodušší a textovka samotná prý také moc složitá nebude.



Horký typ redakce
DARKMERE - CADAVER v nové grafice

DARKMERE - paráda, nový HEIMDALL od CORE DESIGN (tahle firma se vážně čím dál tím lepší). Vlastně se ani nejedná o přímé pokračování HEIMDALLA, ale čeká nás hra nová, vypracovaná podobným 3D systémem. Jak můžete sami posoudit podle obrázku, grafika byla vypilována do krajnosti, takže se můžete těšit na jakýsi mix CADAVERA, HEIMDALLA a LAST NINJI. Hlavní hrdina hry se bude jmenovat Ebryn a bude muset projít třemi rozmanitými úrovněmi - vesnicí, lesem a komplexem jeskyní. Jestli bude grafika lepší než v HEIMDALLU a postavky budou lépe animované, bude to bomba!



LEMMINGS II - pro všechny milovníky přírody, pokračování dlouho utajované hry plné nápadů

PSYGNOSIS presents the DMA design game: **LEMMINGS II.** Machři zvaní DMA konečně přestali přidělavat nové úrovně a úrovníčky ke starým LEMMINGŮM a pustili se do práce na zbrusu novém Lemmingovském světě. PSYGNOSIS veškeré informace o tomto titulu tají (alespoň k datumu, kdy tento článek píšeme, tj. 15.10.92). Proslychá se, že postavky LEMMINGŮ budou o něco větší, aby vám jich bylo více líto, až se budou „kašit“ v pastech. Informace však nejsou podložené, takže zatím ticho po pěšině.

Pro tentokrát to snad stačilo, rádi bychom napsali ještě o jiných hrách jako GUNSHIP 2000, CHAOS ENGINE, SUPERFROG, atd. Necháme to však na příště - málo místa. **Redakce**

Mimořádně kvalitní animované demo na začátku předznamenává výborně zpracovanou hru, které si s úvodním demem nezádá. Graficky do detailu zpracované prostředí jednotlivých

do vedlejšího studia). Po zvládnutí této úrovně přichází část pro statečné náture - horror. Nebojte se dětí, jsou to jen kulisy. Stačí jen projít dveřmi a octnete se v zákulisí, kde už pozadí není tak strašidelné.

Premiere

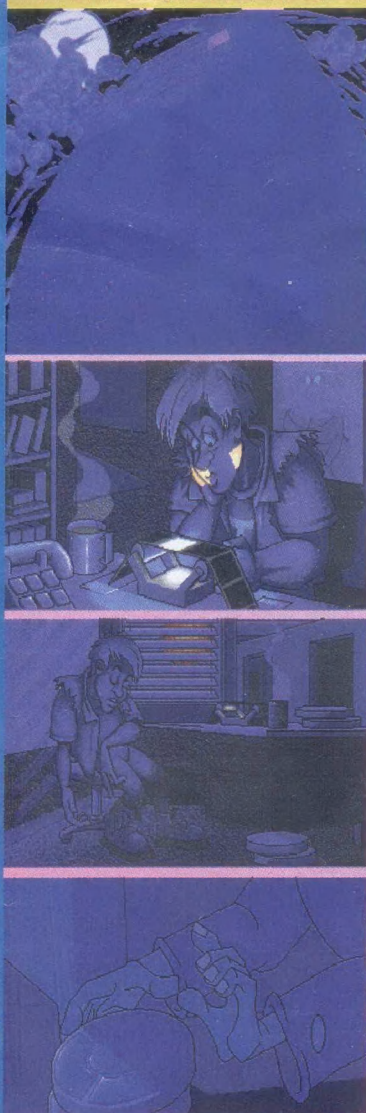
Core 1992

grafika 1, hudba 2, nápad 2, zábava 2

Amiga 80%
ST, MS DOS

kteřá stojí za shlédnutí. Rozhodně nebudete litovat. Tak teď už ale žádné zdržování, kamera, klapka a jedeme.....

ICE



livých ateliérů svědčí o obrovských schopnostech skupiny THE 8TH DAY. Veliká postavíčka hlavního hrdiny je výborně animovaná, řada pohybů je propojena velmi elegantně a jednotlivé fáze jsou rozpracovány skutečně dokonale.

Potvory jsou ale všude; a velice nepříjemné...

Další úroveň se dá nazvat jako rodinná idylka. Kulisy představují jakousi domácnost



s jedním rozdílem - rozměry jsou tak obrovské, že Clutch dorůstá velikosti prů-

le. Když

Clutch zrovna neběhá, neskáče, nestřílí, nelezle po žebříku nebo nedělá něco jiného, postavíčka se zastaví, založí ruce a začne podupávat nervózními nohama. Dělej člověče, premiéra je za dveřmi! V šesti úrovních, ve kterých najdeme skoro všechny žánry současné filmové produkce je taková spousta postav a postavíček, že stačí jen kulit oči.

Nesmíte se ale příliš vykulit - přijít o život je velice snadné. Dá se říci, že PREMIERE patří skutečně mezi obzvláště „tuhé“ hry a bez dokonalé spolupráce s joystickem se daleko nedostanete.

měrmé myši, a tak za průchody mezi jednotlivými částmi studia slouží myši díry. Páté studio je místo, kde se natáčeji filmy sci-fi. Od poletujících kosmonautů, hlubokých kráterů až po



odporné mimozemšťany. Kde se to

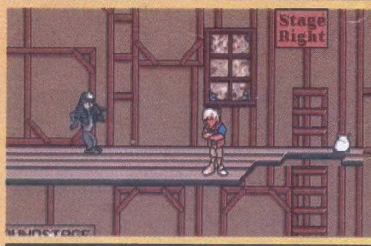
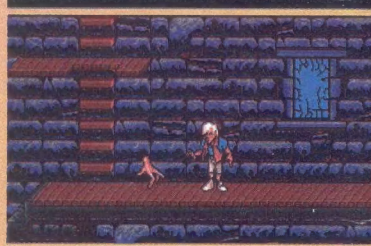
jen v tom studiu vzalo? Poslední část je zadostiučiněním pro milovníky R. E. Howarda a J. R. R. Tolkiena. Ano, pokud říkáte fantasy, máte pravdu. Podle hesla „To nejlepší na konec“ se tady setkáváte (a utkáte) s bájnými bojovníky, čaroději, trpaslíky, duchy a skřítky. Po úspěšném zvládnutí této úrovně vás čeká slavný konec a ještě slavnější premiéra. Jako zadostiučinění pro vás budiž informace, že konkurenční filmová společnost přišla „na buben“ po sérii velice neúspěšných filmů.

Co říci závěrem? Na třech disketách (jedna demo, dvě herní) nejdete obrovské množství poctivě odvedené práce a hromadu dobré zábavy. Jestliže po grafické stránce nelze hře nic vytknout, s hudbou je to stejné; jednotlivé úrovně jsou podbarvovány fantastickou hudbou, která samozřejmě odpovídá danému filmovému žánru. I když se při hře PREMIERE zcela jistě zapotíte, je jednou z těch,

Dlouho ohlašovaná, hojně obestřená reklamou a netrpělivě očekávaná nová hra firmy CORE je na světě. Jmenuje se PREMIERE a jejími autory není nikdo jiný, než skupina programátorů THE 8TH DAY. Pro ty, kteří toto jméno slyší poprvé, připomínám strhující legendu HEIMDALL, která uchvátila všechny „pařany“ přibližně před půl rokem. Dnes je to PREMIERE a její úspěch nebude zřejmě o nic menší. Ale jako v každém filmu, začneme i tady od začátku...

Clutch je střihač (od slova střih). Před premiérou nového filmu dokončuje poslední úpravy na filmovém pásu. Káva už přestává zabírat, a tak Clutch pozdě v noci upadá do hlubokého spánku. Jak by si mohl všimnout, že konkurenční filmová společnost vyslala speciálního agenta s jediným úkolem - ukrást filmové kotouče a zajistit tak vlastní úspěch? Když se s ranním rozbřeskem ozve šéf, Clutch se nestačí divit. Filmy zmizely a premiéra se nezadržitelně blíží. Nezbyvá, než se vydat na strastiplnou cestu po filmových ateli-

erech, ve kterých jsou kotouče roztroušeny. A cesta to bude dlouhá a obtížná...



SPACE CRUSADE - VESMÍRNÁ KŘÍŽOVÁ VÝPRAVA NA OBRANU LIDSTVA



Firma HASBRO INTERNATIONAL je u nás známa především svými roboty - transformátory. Transformers společně s GI JOE, HE-MANem a všelijakou další havětí zaplavují náš trh jako plastické hračky. Všechny tyto postavičky již našly svoje dvojníky na monitorech počítačů. Space Marines, neboli kosmická „námořní pěchota“, další z projektů Firmy HASBRO již také má svoje počítačové zpracování. Na plastické postavičky těchto hrdinů si u nás budeme muset ještě chvíli počkat, ale nepochybuji o tom, že se na trhu brzy objeví k radosti všech dětí a počítačových hráčů.

Softwarová firma GREMLIN, která nemá s hračkami nic společného se pustila do zpracování příběhů postav kosmického komanda ve hře s názvem SPACE CRUSADE - kosmická „křížová

výprava“. O co tady jde? V kosmickém prostoru Impéria se pohybují lodě nepřátelských „forem života“. Tyto lodě ohrožují lidskou rasu, a tak není jiná možnost, než tyto bytosti eliminovat. Tento úkol je svěřen týmu kosmických dobrodruhů. Na každou akci se vydává pět bojovníků; velitel-člověk a čtyři vojáci-roboti. Proti přesile nejrůznějších potvor mají vojáci těžké zbraně, bomby, dobrého velitele a dávku válečného štěstí. Nejedná se totiž o žádnou akční hru, ale spíše o strategickou, která připomíná „vesmírné šachy“. Paluba každé lodi vetřelců je rozdělena na čtverce, po kterých se postavičky pohybují. Děj se odehrává v jednotlivých tazích (anglicky turn). V každém tahu je možné jednou pohnout každým vojákem a jednou vystřelit nebo bojovat na blízko, muž proti muži (přesněji řečeno robot proti potvoře). Když jsou všechny pohyby vyčerpány, nezbyvá, než předat hru počítači a čekat, jak se situace vyvine. Hru sledujeme shora, tak máme nejlepší přehled o situaci a vidíme i „za roh“. Kdo chce, může si přepnout na mód 3D, kde jsou všechny postavičky vidět jako „živé“. Pokud jde o souboje, kterých zde není málo, jsou zpracovány skutečně netradičně. Nejsem si zcela jist, jestli dobře nebo špatně. Při každém vystřelu se objeví digitální číselník, kde náhodně naskakují čísla, která značí sílu zásahu.

Čím vyšší číslo, tím větší naděje na zničení nepřítele. Osud námořníků je tedy zčásti ve vašich rukou, zčásti v rukou vrtkavé náhody. Atmosféra napětí je však v každém případě zachována, protože se při každém vystřelu třesete o osud svůj i svých vojáků. Při boji zblízka naskočí číslo u obou soupeřů. Tady platí, že kdo má vyšší číslo vyhrál souboj a zničil nepřítele. Mezi jednotlivými TURNy se také objevují nejrůznější hlášení, která oznamují rozličné, většinou špatné zprávy. Může se vám stát, že těsně před cílem mise budou vojáci zničeni automatickým obranným zařízením, že jednomu z robotů dojde munice, že nebudou fungovat žádné zbraně, že se znenadání objeví velice silný vetřelec - SOULSUCKER, který je v boji zblízka téměř neprobořitelný atd.

Na začátku hry je volba týmu (hry se mohou účastnit až tři hráči najednou). K dispozici jsou červení Blood Angels, žlutí Imperial Fists a modří Ultra Marines. Po výběru skupiny následuje volba zbraní a speciálních přídavných zařízení. Potom stačí už jen vybrat jednu z dvanácti misí a jde se na to. Náplň misí je rozmanitá - od ničení řídicího počítače na palubě nepřátelské lodi přes hledání tajných zbraní, záchrany mozku geniálního vědce až po ničení vajec vetřelců a hledání-ničení obrovského bojového robota s přelhlavým názvem

Space Crusade

Gremlin, 1992, strategie

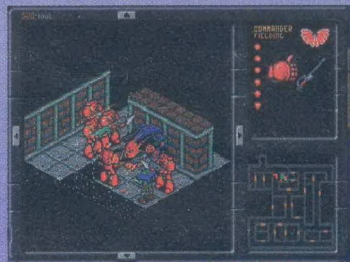
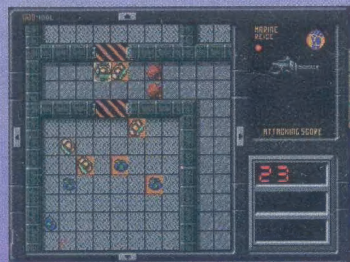
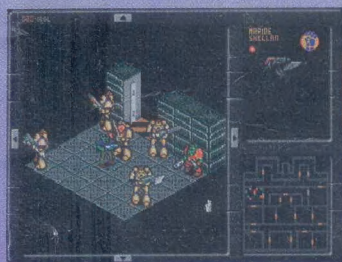
grafika 2, hudba 3, nápad 3, zábava 1

Amiga 65%
ST, MS DOS, C64

DREADNOUGHT (nepřemožitelný). Při hře více týmů najednou může dojít i k potýčkám mezi jednotkami ovládanými hráči (náplň jedné z misí je dokonce zničit druhý tým), čímž jsou skupiny oslabeny a můžou se tak stát snadnou kořistí pro hromady hladových alienů.

SPACE CRUSADE je hra určená pro všechny milovníky her z kosmu a pro všechny příznivce strategie. Jestli nechcete jen bezhlavě střilet potvory, přijdete si tady na své ve strategické části. A jestli nechcete jen přemýšlet nad strategickými tahy, zahrajte si také, už jen pro výborné 3D zpracování soubojů a přestřelek.

ICE



STEEL EMPIRE - OCELOVÁ ŘÍŠE - VÁLKA ROBOTŮ O PLANETU ORIONU

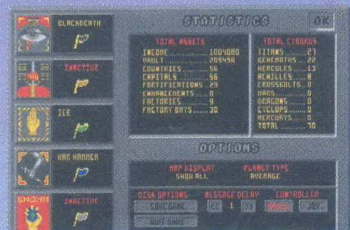


Milovníkům strategických her se sci-fi prvky a akčními mezihrami nabízí firma SILICON KNOGHTS další exemplář do jejich sbírek. A co že bude pro ostřílené strategy a bojovníky náplní dlouhých herních večerů s hrou STEEL EMPIRE?

Píše se rok 2200. Pět mocných říší se snaží zmocnit neutrální, strategicky významné planety v souhvězdí Orionu. Časy konvenčních zbraní jsou dávno pryč. V této válce budou však noví hrdinové - roboti.

Hry se může účastnit jeden až pět hráčů, což je u počítačové hry poněkud neobvyklé. Na mapě planety, na které je země rozdělena do jednotlivých oblastí. Hráč - generál armády strojů - pohybuje jednotkami robotů a obsazuje

okolní území, kde vztýčuje svou vlajku, staví opevnění a buduje továrny, ze kterých se v budoucnu pohnou noví roboti. Finance na vedení války jsou z počátku nízké, a proto je důležité rozmyslet si, jak velkou továrnu a jaký druh robotů vyrábět. Nabídka robotů je velice rozmanitá - od nejmenšího robotka se slabým laserovým kanónem až po bojového obra s arzenálem průměrného tanku včetně řízených raket středního doletu. Jednotlivá válečná monstra se liší cenou, výzbrojí, ale také dobou, která je nutná k jejich uvedení do pro-



vozu. Hra se totiž odvíjí v jednotlivých sezónách kalendáře okupované planety. V každé sezóně může hráč provést jeden tah s každou jednotkou a robot bude k mání až po uplynutí sezón nových k jeho výrobě. Malé a levné kyborgy jsou hotoví hned v další sezóně, ale na velká monstra je nutno čekat až pět kol.

Když hráč získá nová území, přibude další zdroj peněz - zvyšuje se částka INCOME, která značí „sezónní“ příjem hráče. Platí jednoduché pravidlo: čím více peněz, tím více nových robotů, čím více nových robotů, tím více možností

dobývat nová území, čím více nových území, tím více peněz... Aby to nebylo tak jednoduché, na planetu si brousí zuby i ostatní generálové a ti nikomu žádné území bez boje nenechají. Střetnou-li se armády dvou generálů, začíná boj. O výsledku bitvy rozhoduje především druh robotů na obou stranách. Před útokem hráč volí bojovou strategii - podřízení robotů se mohou zaměřit na ničení všeho, co jim přijde do cesty, na nalezení hlavního města a jeho obsazení nebo jen na ničení robotů nepřátelské armády. Hra nabízí možnost účastnit se bitvy prostřednictvím jednoho z robotů a s ním postupovat v akční střelce. Roboty sledujeme shora, podobně jako např. ve hrách EAGLES NEST, ALIEN BREED, SPECIAL FORCES a dalších. Akční mezihra je však poněkud slabší - obvykle padne několik vystřelů a je po bitvě - kdo měl slabší roboty, má smůlu. Mezihře se lze vyhnout volbou SIM, potom program vypočítá sílu robotů na každé straně a podle toho najde vítěze. Výsledek se skoro nikdy neliší od bitvy, ve které je jedním z bojovníků robot řízený člověkem.

Smyslem hry je pochopitelně obsadit všechna území na planetě a ničit nepřátelské generály. Na začátku vlastní hráč pouze jednu zemi, peníze na jednu továrnu a pár malých robotů. K vítězství je ale potřeba obrovské zázemí plné továren, které budou zaplavovat frontu novými a novými kyborgy. Obsazená území je nutno ubránit proti útokům nepřátel. K tomu slouží opevnění a stále posádky robotů

Steel Empire

Silicon Knights, 1991

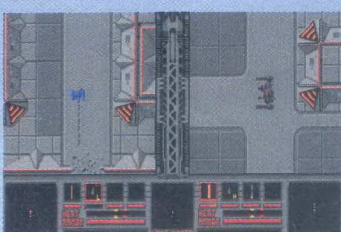
grafika 3, hudba 4, nápad 3, zábava 2

Amiga 55%
ST, MS DOS

v hraničních oblastech. K vytouženému cíli vede dlouhá cesta bojů plných hydraulických kapalin a elektrických zkratů (krev už není v módě). Bez logického přemýšlení se tu také neobejdete. To ale není u strategie nic neobvyklého.

A celkové hodnocení? Po grafické stránce není tato hra nic převratného. Na mapě jsou opravdu jen ty nejnutečnější údaje a akčním mezihrami by lepší zpracování rozhodně neškodilo. O hudbě se tady také nedá mluvit. Ta v úvodním demu je slabá a ve hře samotné není. Za zmínku snad stojí hlas, kterým počítač občas promlouvá, ale celkově jsou zvuky na velice nízké úrovni. Přesto je ale STEEL EMPIRE strategickou hrou, která stojí za povšimnutí. Vždyť koho by nelákalo ovládat armádu ocelových gigantů a mít nějakou tu planetu. Tak do toho.

ICE



PROJECT X - VESMÍRNÁ I PODZEMNÍ STŘÍLEČKA



Nová vesmírná střelečka je mezi námi! Po dlouhé sérii propadáků jako byli CARDIAX, LETHAL XCESS nebo STARUSH se konečně setkáváme s něčím speciálním. TEAM 17 vyslal mezi amigáče pořádnou bombu, PROJECT X se během dvou měsíců (!) dostal do čela tabulky nejprodávanejších her.



Co že je na této střelce tak výjimečné? Abych pravdu řekl, skoro všechno. Bezvadná grafika, naprosto plynulý pohyb pozadí, perfektní hudba i zvuky. Hromadný nákup hry byl jistě podnícen i dlouhým obdobím, kdy se na hru netrpělivě čekalo. Ti paňani, kteří od TEAMU 17 hráli i hru ALIEN BREED si možná vzpomenou, že již v jejím úvodu byla na PROJECT X pořádná reklama. Anglický časopis Amiga Power vyslal do světa hratelné demo, které již naznačilo, že rozhodně je na co se těšit.

Cílem vaší kosmické mise je proletět zónou meteoritů k planetě RYXX a přes mnoho obranných systémů se probojovat až do nervového centra základny vašich nepřátel.

Na grafice si autoři dali doopravdy záležet, neustále narážíte na nové, detailně prokreslené prvky. Každá zóna má svoji specifickou atmosféru, např. v level č.3 prolétáte tektonicky nestabilním podzemním úsekem. Ze země tryskají gejzíry lávy a vylétají ohniví ptáci, ze stropu padají krápníky a balvany. Celá scenerie je provázena realistickými zvuky, které jsou obzvláště výrazné v zóně čtvrté, kde vaše raketa musí proletět zpola zatopenými jeskyněmi. Nacházíte-li se pod vodou, jsou všechny zvuky částečně zastřeny, takže simulují průlet pod hladinou. Jakmile vylétíte z vody ven, vše opět slyšíte realisticky. Výsledkem střídavého vylétávání a vylétávání z vody spolu s nepřetržitou palbou je působivá směsice zvuků, která vás spolu s jemnou grafikou zcela přenesla do světa počítačového boje. Animace vašich nepřátel je bezchybná, všechno je rychlé (někdy až příliš) a plynulé. Je až nepřijemné, jak malý dotek stačí ke krachu lodi. Mezi pokročilejšími úrovněmi prolétáváte rychlostní bonus-zónou ve stylu TURRICANA II, která vás namísto odpočinku naprosto vynervuje a tak zároveň i připraví na další část hry.

Na začátku hry si můžete vybrat ze třech korábů, přičemž každý z nich má své klady i vady. Mohutná loď, která je schopna nést nejsilnější zbraně, je v boji trochu pomalejší a naopak svižná loď mnoho zbraní neunesla. Lepší zbraně můžete získávat v průběhu hry. Jak je již zvykem, silnější nepřátelé a kompletní letky často zanechávají svou energii na místě své smrti, takže ji můžete absorbovat. Ukazatel této energie se nachází v dolní části obrazovky. S jeho pomocí si můžete volit zbraně, které jsou pro danou úroveň nejvíce

vhodné. Zde má program jeden háček - nová zbraň se neaktivuje pouze tlačítkem Space, ale i jistým pohybem joysticku. Výsledkem tohoto „vylepšení“ je, že si někdy nevědomky navolíte slabší zbraň a to se vám samozřejmě může stát osudným. Jistým usnadněním je možnost spustit hru od druhé nebo od třetí zóny, pokud jste se tam již alespoň jednou dostali (program si to dokáže posoudit i podle vašeho score, které si můžete uložit na disketu).

V některých anglických časopisech označili tuto hru za naprosto nehratelnou díky její složitosti. Podle mého názoru hra sice složitá je, avšak není nemožné ji proletět. Po několika dnech usilovného létání se mi podařilo PROJECT X bez tréningu dohrát (viz obrázky) a s potěšením musím říci, že se kvalita hry ve vyšších úrovních neustále zvyšuje. Proletět musíte celkem šest stáží, přičemž jejich obtížnost zůstává stále stejná, mně samotnému připadly některé vyšší zóny dokonce jednodušší, nežli úroveň první. Co se záporných stránek týče, jistě by se daly nějaké najít. Ve hře se vám vskutku mnohokrát stane, že vás zabije něco, co jste ani nedokázali postřehnout a finální potvory ve dvou závěrečných zónách jsou doopravdy tuhé. Nepříjemným prvkem hry je částečná ztráta zbraní po zničení jednoho korábu, která ve většině případů znamená skoro jistou smrt. Při nahrávání hry i při přechodech mezi jednotlivými úrovněmi si trochu počkáte, ale vzhledem k složitosti programu se toto nedopatření dá tolerovat.

Nicméně vám hru vřele doporučuji a pokud se vám alespoň trochu líbí vesmírné střelky tak budete nadšeni tím, co vaše Amiga všechno dovede. Na TEAMU 17 (ALIEN BREED, FULL CONTACT) se mi líbí, že se jeho programátoři snaží dotáhnout své hry až na okraj možností Amigy. Kdyby byly všechny hry na Amigu tak propracované jako PROJECT X, možná bychom se nemuseli za naše hry před PCčkáři stydět (viz např. EPIC od OCEANU, to je tedy ostuda!).

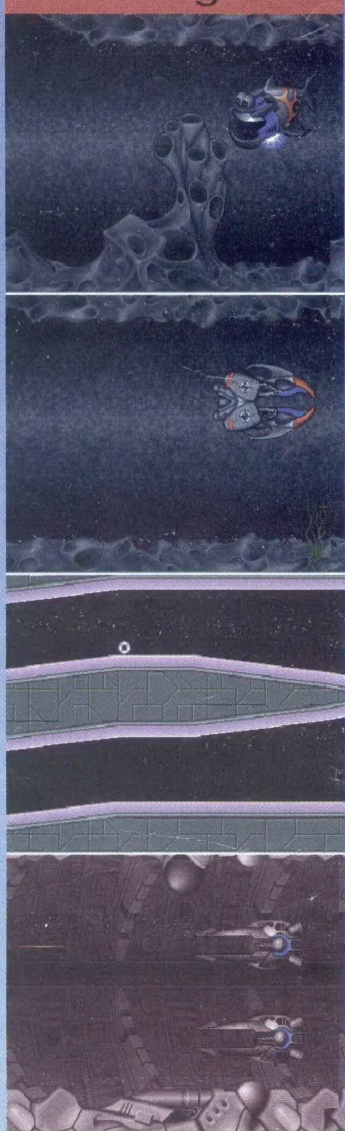
ANDREW

Project X

Team 17, 1992

grafika 1, hudba 1, nápad 2, zábava 2

Amiga 80%



ATRAIN - POSTAVTE SI MĚSTO NEBO CELOU ŘÍŠÍ

Po řadě tak oblíbených her jako byly a jsou SIMCITY, SIMEARTH či SIMANT přichází MAXIS se svojí další, zatím snad nejlépe zpracovanou simulací.

Staňte se majitelem železniční společnosti, vládcem nad podobou města, stavte železnice, obchodujte s budovami. Hlavně přilákat dostatek zákazníků! Jste přece hlavním manažerem a šéfem všeho, co se ve firmě děje! Jaký hotel se vám zamlouvá? Hranatá stavba budoucnosti či spíše decentní styl? Především si ovšem dopravte dostatek materiálu na vyhlédnuté místo u jezírka. Ale ouha! snad nechcete stavět na cizím pozemku? Pár šupů vesničanům a je to OK. K hotýlku se jistě hodí i golfové hřiště, či umělá sjezdovka - žádný problém, jen mít dost peněz. Každý není milionář jako vy - nějaké „paneláky“ pro obyvatele města nejsou na škodu, nezapomeňte na kanceláře k pronajmutí obchodníkům. Došly Vám finance?, banka Vám jistě ráda zapůjčí pár drobných, ovšem bankéři si rádi přispí, takže před devátou

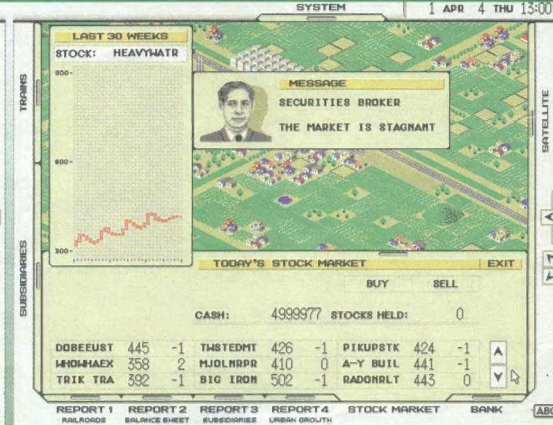


hodinou budete marně bušit na dveře (pozor - myši jsou jemná zařízení a nesnesou hrubé zacházení!)

Ani zdaleka jsem nepopsal všechny herní možnosti této povedené věci. Skvělý dojem z této „dvadéadesátky“ umocňuje ještě výborná grafika, která

skýtá zajímavý 3-D pohled na rostoucí městečko s množstvím detailně prokreslených staveb.

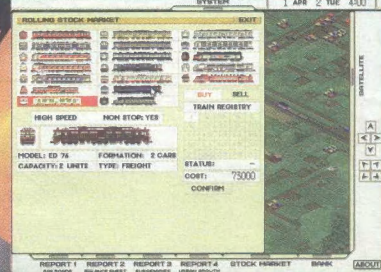
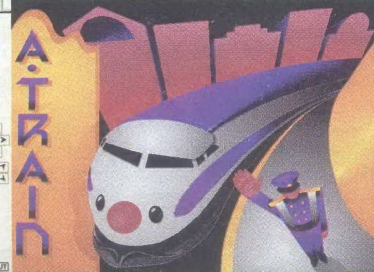
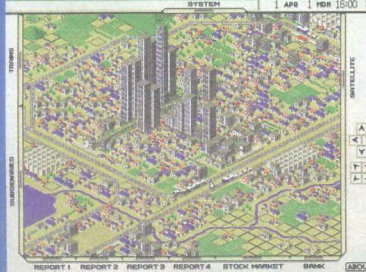
Vzhled krajiny se mění současně s ročním obdobím, střídá se i den a noc. Výjimečně se MAXIS věnoval i hudbě, která jemně podbarvuje celou hru.



Ideálně se vše ovládá pomocí myši, ovládání klávesnicí není zrovna příjemné (V tom případě nezapomeňte mít vypnutý Num-Lock).

Závěrem přejeme pánům od MAXISu mnoho podobně kvalitních nápadů a Vám málo zpožděných vlaků!

Petr „Freedom“ Svoboda



Atrain

Maxis 1992

grafika (VGA)1, hudba (SB) 2, nápad 2, zábava 1

min. EGA (640x350), VGA (640x480), Hercules, 10 MB HD, dop. 1MB RAM, Sound Blaster, Adlib, Roland, Speaker, myš

MS DOS 80%
Amiga, ST

EPIC - HVĚZDNÉ VÁLKY ANEB BOJ ZA ZÁCHRANU LIDSTVA

2,000 years later, Ulysses 7.
A Star Warrior is never forgotten.

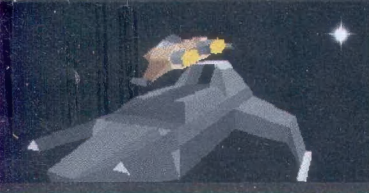


As the Epic story continues.....

Každý z nás si jistě rád zavzpomíná na **Spielbergovy „Hvězdné války“**. Tady se po hvězdné obloze prohánějí bojové lodě pirátů a plavidla Impéria, které spolu svádějí těžké boje. Souboje v kosmickém prostoru jsou vděčným tématem nejen pro mnoho filmů, z nichž jsou Hvězdné války asi tím nejznámějším, ale také pro pěknou řádku počítačových her. Z těch nejslavnějších



vedme alespoň hru **ELITE**, která byla na svou dobu (psal se rok 1985) něčím naprosto výjimečným. Od hrdivských dob kosmického obchodníka z **ELITE** uplynula už dlouhá doba. Reálného času asi 7 let, ale kolik století přešlo ve vesmíru, do kterého je zasazen další počítačové hry, to ví jen málokdo. V každém případě je nová hra firmy **OCEAN** s krátkým názvem **EPIC**, horkým kandidátem na místo další



softwarové legendy.

Slunce zářící na domovskou planetu lidstva zmíralo. V několika dalších dnech se mělo změnit v supernovu a pohřbit celou civilizaci (mimořádně, naše Slunce takový konec čeká za necelých 7 miliard let, takže pozor!). Pro lidstvo nebylo jiné východisko než započít gigantickou evakuaci celé populace a s obrovskou flotilou se vydat na zoufalou cestu přes vesmír až k vzdálené planetě **ULY-SEES 7**, která měla být lidmi kolonizována. Nejkratší cesta, která vedla samým středem říše **Rexxon**, znamenala porušení neutrální zóny a neodvratné vypuknutí války. Všechny naděje lidstva spočívaly na válečné flotile, která doprovázela konvoj evakuačních lodí a hlavně na prototypu nového bojového stroje. „**Zlatý stíhač**“ byl tou zbraní, která měla odrazit přesilu nepřátelských lodí a dovést bitvu o osud lidstva do vítězného konce. O tom, zda se podaří lidstvo zachránit nebo ne, se rozhodne u monitorů vašich počítačů při hraní hry s krátkým názvem - **EPIC**. Firma **OCEAN** je neúnavným dodavatelem počítačové zábavy na softwarový trh. Na další z výtvorů této firmy se již dlouho netrpělivě čekalo a nutno přiznat, že výsledek zcela splnil všechny představy, které byly vyvolány reklamní kampaní v západních počítačových časopisech. **EPIC** je totiž hrou, která „chytne“ hned od samého počátku, „vtáhne“ neobohého hráče do děje a jen tak ho „nepustí“, dokud se mu nepodaří hru dohrát nebo alespoň postoupit o krůček dál. Vždyť kdo by nechtěl být tím biblickým spasitelem lidstva, i když v poněkud jiné formě než byl ten předchozí. Hra je produktem týmu **DIGITAL IMAGE DESIGN**, který se již úspěšně zapsal do podvědomí počítačových hráčů výbornou vektorovou simulací - **ROBOCOP 3**. **EPIC** je ale mnohem zpracovanější a rozsáhlejší. Jedná se o čistou simulaci onoho „**Zlatého stíhače**“, který chrání flotilu prchajícího lidstva. Z paluby bojového křižníku „**Battleaxe**“ (v překladu Válečná sekýra) startuje **EPIC**

do kosmického prostoru a nad povrch planet patřících do říše **Rexxon**, aby zajistil bezpečnost Flotily. Úkoly misí jsou rozličné; zničit radarovou stanici na povrchu planety a zneškodnit tak zjištění pozice Flotily, zneškodnit obrovské dělo na sopečnou energii nebo odrazit přímo ve vesmíru útok nepřátelských letek na vlastní kosmické lodě. **EPIC** má k dispozici řadu velice silných zbraní a je téměř nepřemožitelný. Přesila nepřátel je ale obrovská, a tak není o explodující stroje protivníků nouze. Děj hry je velice dynamický, jedna akce plynule přechází v další a samozřejmě plně zapadá do kontextu děje. Je tady dokonce čas i na politické intriky, které zvyšují dramatictvo; když se vrchní velitel ozbrojených sil **Rexxonu** dozví o tom, že pozemské slunce exploduje a že se tedy nejedná o násilný útok, ale o zoufalý útek lidí před smrtí, nechá zavraždit všechny vlastní vědce, kteří tuto skutečnost znají a dál pokračuje ve válce proti lidstvu. Samozřejmě, že spravedlnost bude nakonec učiněna zadost a zneškodnění tohoto podlého zeleného tvora (všichni obyvatelé **Rexxonu** jsou zelení a odporní) je úkolem poslední mise. Po splnění všech úkolů Flotila dorazí na místo určení, kolonizuje planetu **ULY-SEES 7**, a vystaví slavný památník nezapomenutelnému bojovníkovi ve „**Zlatém stíhači**“. Grafické provedení je nad úrovní průměru. Vektorová grafika a animace je rychlá a poměrně plynulá. Horší je to s pohybem více objektů najednou, ale

Epic

Ocean, 1992

grafika 1, hudba 1, nápad 3, zábava 2

Amiga 69%
ST, MS DOS

mírně zpomalení ani tolik nevadí. Hudba **Davidy Whittakera** odpovídá nadprůměrnému charakteru hry. Scénická hudba, která podbarvuje jednotlivé animované scény, při kterých sledujeme řadu majestátně proplovajících kosmických lodí nebo startující **EPIC** je naprosto dokonalá a dotváří již tak téměř „filmovou“ atmosféru. **EPIC** je hrou, která stojí za shlédnutí a možná i za dohrání. Na Amize se mi hra velice líbila, a nějakou chvíli jsem ji považoval za jeden z nejlepších výtvorů na monitorech počítačů. V tomto omylu jsem setrval až do jedné osudné chvíle. Do chvíle, kdy jsem **EPIC** uviděl na PC. Pochopil jsem, že verze pro Amigu a ST jsou jen slabým odvarem skutečného veleddla, kterým **EPIC** na PC bezpochyby je. Vektorová animace je tady tak rychlá, že člověk skoro nestíhá sledovat obrovské množství trojrozměrných objektů, které se po monitoru prohánějí. Popisy misí, u kterých je u Amigy jen odkaz na manuál jsou tady detailně rozebrány a vysvětleny. Také statických obrázků a animací je tady mnohem více a jsou mnohem bohatší. Hrát **EPIC** na PC je zážitkem, ze kterého se každý Amigista nebo ST-čkář bude ještě dlouho vzpomínávat. Já už mám ten šok za sebou, a tak netrpělivě očekávám další vektorovou simulaci firmy **OCEAN**, která na sebe, jak doufám, nenechá dlouho čekat.

ICE

RECENZE

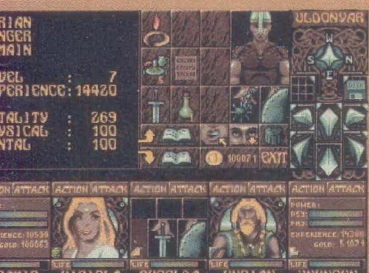
9

EXCALIBUR 13

ISHAR - THE LEGEND OF FORTRESS - LEGENDA STAROBYLÉ PEVNOSTI



Jak to již bývá u francouzské firmy **SILMARILS** zvykem, přináší nám opět kvalitní zábavu (připomenu alespoň hry **METAL MUTANT** a **STORM MASTER**). Tentokrát je to nový dungeon



- originální, rozsáhlý a složitý, prostě další kopa práce pro milovníky **Role-playing-adventure**. Jeho zpracování i ovládání je trochu nezvyklé. Na počátku hry narazíte na problémy typu: jak je vůbec možné vypít nápoj z láhve? Jak zacházet se

svými lidmi, aby mezi nimi nevznikla nenávisť, atd. Hra **ISHAR** se z velké části odehrává v otevřeném prostoru, avšak i milovníci standardních dungeonů si přijdou na své - časem se dostanete do měst i do rozsáhlých podzemních sklepů. Podobné hry již byly vytvořeny dříve, například **FATE GATES OF DAWN** nebo **ABANDONED PLACES**, avšak **ISHAR** je z nich graficky a zvukově nejlépe zpracovaný a vytváří dokonalou iluzi přírodního prostředí, ve kterém se pohybujete.

Prvním a nejdůležitějším členem vaší party je rytíř **Aramir**, jehož úkolem je najít pevnost **Ishar** schovanou kdesi na obrovském území pohádkové země. Na své pouti narazí na rozlehlá jezera, řeky, mosty, vesnice i města. Potká spoustu dobrých i špatných lidí, které si může najímat, aby ho doprovázeli nebezpečným světem. Upozorňují hráče, kteří jsou zvyklí na jednu standardní sestavu lidí, že v průběhu hry budou muset některé

Ishar

Silmarils, 1992

grafika 1, hudba 2, nápad 2, zábava 1

Amiga 80%
ST, MS DOS

(i dva najednou) členy své party navždy opustit kvůli důležitějším osobám. Například kouzelný meč v zemi **Baldaron** může vyprostit ze skály pouze černý rytíř, kterého potkáte kdesi v pustině dávno potom, kdy svou partu máte již kompletní. Nečekané problémy nastanou v případě, že se někteří vaši lidé zamilují, oslepnou, atd. Celkově bych **ISHAR** doporučoval spíše otlejším hráčům, jelikož je to hra poměrně složitá. Já sám jsem pouze povrch (!) pohádkové země mapoval skoro dva týdny a kromě zmačkaných papírů mi mapa zabrala osm stránek A4. Hra skrývá některé vyložené tuhé problémy, jako třeba nalézt neviditelného baziliška v hustém lese o rozloze 45 x 30 dungeonovských čtverečků. Baziliška musíte rychle zabít, nežli vám zmizí mezi stromy a na místě jeho smrti sebrat z trávy pět malých prstýnků, které jsou velice špatně viditelné a snadno se přehlédnou.

Jednoznačně pochválit musím téměř

realistickou grafiku a zvuky. Získáte dokonalou iluzi, že stojíte v březovém hájku v pohádkové zemi, všude zpívají ptáci, vane slabý větřík a na východ od vás šumí moře. Autoři si dali práci také s interiéry budov. V hospodách slyšíte šum mnoha hlasů a pokud uvnitř nocujete nebo jíte, vaše počínání je provázeno extra obrázky. Pokud si vybojujete nějaké peníze, můžete nakupovat nejen zbraně, brnění a léčivé nápoje, ale i nová kouzla.

Trochu nedokonalé jsou některé momenty podzemních bludišť. I zkuseného pařana může zmást třeba fakt, že padací dveře v těchto dungeonech nezabírají tloušťku jedné obvyklé zdi, ale jsou tenké - bez třetího rozměru. Nepříjemné je také to, že je ve hře poměrně malá možnost hojení po boji. Pokud se pohybujete v hlubokém lese nebo ve vysokém rákosí, ztrácí hra svou svižnost a prodlení při pohybu mezi místnostmi se zvyšuje. Běžného hráče znechutí neustálé dotazy na manuál, které vás vtáhne do děje a překvapí svou rozsáhlostí. **ANDREW**



STORM MASTER - STAŇTE SE PÁNY BOUŘE V TOMTO FANTASY - STRATEGY - SIMULÁTORU



Zasedání Koncilu Sedmi v nejvyšší věži hlavního města.

STORM MASTER je **Pán Bouře**. Stejně-nomenná hra francouzské firmy SILMARILS sice nepatří k horkým novinkám, ale rozhodně je jednou z těch, kterých stojí za to si povšimnout. STORM MASTER je určen pro všechny milovníky strategických her, fantasy příběhů, pohádek a letových simulátorů (!). Ano, na jedné disketě jsou skutečně zastoupeny všechny tyto kategorie her. A nejen to. STORM MASTER skýtá ještě řadu dalších příjemných překvapení.

Hladomorem a poslední kapitolu v knize a zároveň nejtěžší úroveň hry tvoří kapitola **Konec Světa (The End of the World)**, která vyžaduje skutečně silného **Nejvyššího Úředníka**. Po volbě úrovně se ocitnete přímo uprostřed zasedání Koncilu. Je čas vládnout...

Na tomto místě je asi potřeba se pozastavit nad dobou, v níž se podle pozemského měřítka STORM MASTER odehrává. Podle jedné postavy, **Leonarda**, by se dalo usuzovat na 15. století (pro



... a byla slavná svatba. Ale to až po poražení nepřítele a sjednocení obou ostrovů.

Zatímco **Mistr Mlynář** staví mlýny, pečuje o úrodu na polích, zakládá farmy pro chov dobytka, **Finančník** se pohybuje po burze, kde prodává a nakupuje zboží. Za výhodně prodané obilí lze nakoupit materiál pro stavbu vzdušných korábů. **Leonardo**, geniální konstruktér se věnuje vymýšlení bojových vzdušných plavidel, která potom staví z materiálu nakoupeného na burze. Aby mohly vzdušné koráby létat, je potřeba zajistit posádku. O to se stará **Velitel armády**. Verbování branců je jedním z jeho úkolů. Když jsou létající stroje hotové, stačí jen vybudovat letiště, zvolit částku pro financování letu a vyplout na oblohu. Cílem cesty je soustřední ostrov a kořist v podobě vyloupených měst. **Šašek** bdí nad zábavou ve městech země **Eolia** a **Duchovní** se stará o větry, které vanou v zemi. Na náboženských obřadech lze vykouzlit vítr, který je mocným sluhou; pomocí lehkého větru může **Duchovní** zvýšit produkci větrných mlýnů, ale účinky ničivé bouře vyslané na sousední ostrov už pro nepřítele tak užitečné nejsou. Posledním členem vlády je **Inkvizitor**. Je skryt ve stínu a jeho povolání tomu odpovídá. Kromě špionáže v nepřátelské i vlastní zemi je v jeho pravomoci i vražda jednoho z členů Koncilu nepřátelské země. Kromě této strategické části hry je zde i akční mezihra v podobě letového simulátoru. Když se podaří postavit vzdušné plavidlo, úspěšně jej otestovat, naložit posádkou a vzlétnout na loupežnou výpravu do sousední země, určitě se

setká s nepřátelskými stroji. Nastává pravý vzdušný boj. Na palubě každého ze strojů jsou dvě harpuny, které střílí obrovské šipy a jeden katapult. Teď závisí jen na vaší zručnosti. Když se podaří úspěšně sestřelit všechny ty vzduchoděs vesly, okřídlené plachetnice, šlapací vznášedla, miny zavážené na balónech atd., můžete s klidem vyloupit nebo bombardovat nejbližší město. K tomu, abyste zničili celou nepřátelskou vzdušnou armádu budete potřebovat opravdu hodně strojů. Ale ty získáte jen správnou strategií při obchodování.

Co říci závěrem? STORM MASTER je hra zcela originální. Řada nápadů zde použitých je zárukou skutečně dobré zábavy. Díky rozmanitosti činností, které jsou zde prováděny pomocí jednotlivých ministrů, se hra tak rychle „neomrzí“, jako je to u řady jiných strategických her. Samozřejmě jsou tu i zápory. Nejvíce mi asi vadí, že všechny létající koráby (je možnost si vybrat se čtyř druhů) mají stejný vzhled při vzdušných 3D bojích a stejné vlastnosti. Celkově je ale nutno přiznat, že se SILMARILS podařil skutečně mistrovský kousek, který rozhodně zaujme vaši pozornost. Tak do toho, Koncil už čeká na svého vládce. **ICE**

Storm Master

Silmarils, 1991

grafika 2, hudba 2, nápad 1, zábava 1

Amiga 85%
ST, MS DOS



A tohle je Leonardo, slavný konstruktér. Dokážete navrhovat lodě tak, jak to dokázal on?

Ale začneme od začátku. Vzkvétající ostrovní říše **Eolia** byla napadena sousední zemí. Oba znepřátelené ostrovy dělí pouze úzký pruh moře. Válka je nevyhnutelná. Desítky mladých mužů opouští domovy, aby položili své životy na obranu země. Jejich životy však nebudou obětovány nadarmo. V čele říše stojí demokraticky zvolená vláda (**Council of Seven neboli Rada Sedmi**) v čele s moudrým premiérem (tento úřad se zde nazývá **Grand Magister**, **Nejvyšší Úředník**). Zasedání Koncilu (viz obr.), sice příliš nepřipomínají schůze vlád současných, ale jejich funkce je stejná - moudře a spravedlivě řídit zemi a dovést všechny spory do vítězného konce. S vaší pomocí se to **Radě Sedmi** nepochybně podaří.

Už samotný začátek hry, volba obtížnosti nenechá nikoho na pochybách o dobře odvedené práci programátorů; úroveň hry volíte listováním v knize, ve které je popsána historie země. Při postupném obracení stránek procházíte dějinami říše (začínají v roce 7272 a končí 7782), která od doby svého vzniku - **Zlatého Věku** prošla časem **Úpadku**, byla zachvátna **Velkou válkou**, následným



Doupě Inkvizitora. Postava s mečem je nájemný vrah.

puntičkáře: **Leonardo Da Vinci** žil v letech 1452 - 1519). V této hře totiž ožívají představy tohoto geniálního malíře, a tak se nad zemí **Eolia** prohánějí fantastické vzdušné koráby - lodě s plachtami, balóny a vrtulemi - přesně takové, jaké si **Leonardo** představoval. Prozatím se spokojíme s tím, že prostředří hry odpovídá pozemskému středověku.

Vláda země Eolia zasedá v této sestavě (zleva): **Velitel armády**, **Inkvizitor**, **Leonardo**, **Šašek**, **Finančník**, **Mistr Mlynář** a **Duchovní hodnostář** (tady končí veškerá podobnost s pozemskými vládami). Zasedání Koncilu se účastní ještě **zapisovatel** (to pro případ SAVE/LOAD) a **poradce**.

Vzdušné 3D souboje jsou velice realistické...



Duchovní chodí po zemi, tu a tam se postará o zvýšení úrodnosti půdy pošle větry na tu či onu stranu nebo se vydá do chrámu...

... a obtížně.

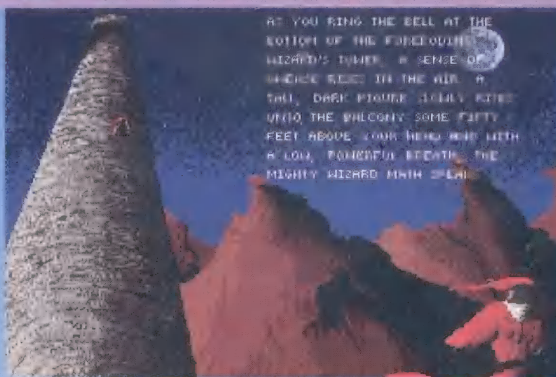
Na burze se dá nakupovat a prodávat zboží, vybírat daně od měst nebo uzavírat smlouvy se sousedními zeměmi.



MOONSTONE - KRVAVÁ CESTA ZA MĚSÍČNÍM KAMENEM

MOONSTONE je měsíční kámen. Děj stejnojmenné hry firmy MINDSCAPE nás zavede do doby dávno minulé. Do doby, kdy sekta Druidů, mocných kouzelníků, vyslala své nejlepší rytíře, aby splnili náročný úkol. Měsíční kámen je ukryt v Údolí bohů a cesta k němu je dlouhá a tmavá - vede přes daleké země a hory mrtvých nepřítelů. Rytíř, který by chtěl měsíční kámen najít a vrátit jej do Stonehenge, posvátného místa Druidů, se ale nesmí žádné překážky zaleknout. Na konci cesty totiž čeká sladká odměna, dávný sen lidstva - nesmrtelnost. A tu si přece žádný počítačový hráč nenechá ujít!

Je třeba říci, že cesta za kamenem měsíce na domácích počítačích není pro hráče se slabými nervy a odporem ke krvi. Již po několika minutách hry je jasné, že



AT YOU RING THE BELL AT THE BOTTOM OF THE FOREBODING MOUNTAIN, A SENSE OF MYSTERY SEEDS IN THE AIR. A TALL, DARK FIGURE STARES AT YOU, THE DRAGON SOME FIFTY FEET ABOVE YOUR HEAD WITH A LOUD, POWERFUL BEAT. THE MIGHTY DRAGON WITH DEATH



hrát dále, vyklube se z na první pohled bezduché akční „šermovačky“ výborně zpracovaná dobrodružná pohádka.

Kromě krvavých bojů přijdou na řadu

ných předmětů se tyto vlastnosti pochopitelně mění - stačí obléknout brnění nebo ochranný prsten a ihned narostou zásahové body. Tělesné vlastnosti zase dokážou vylepšit mocní kouzelníci. Zkušenosti však získáte pouze v boji...

Svět v MOONSTONE je rozdělen do čtyř zemí. V každé ze zemí, které se liší povrchem (les, pole, skály, bažiny), je ukryt jeden z klíčů od Údolí bohů. Klíče spolu s jinými užitečnými předměty jsou ale roztroušeny v tmavých zákoutích každé země a jsou střeženy sebrankou odpudivých monster. Na stereotypní nepřátele si tady rozhodně nemůže nikdo stěžovat - v doupatech žijí bahenní obludy, jednorozí lvi, obři, krysí muži a záplava bojovníků se sekýrami, kladivy a halapartnami. Aby bylo doupě vyčištěno, a aby se rytíř mohl přehrabovat v ukrytém pokladu, musí se nejprve vypořádat s místními obyvateli. Po několika okamžicích boje je již země potřísněna krví, ozyvají se smrtelné skřeky umírajících nepřátel a na konci boje, který je někdy velice obtížný, je celé bojiště pokryto těly mrtvých oblud... Příšery v doupatech však nejsou jedinými nepřátele. Na cestu se totiž vydávají hned čtyři rytíři najednou. Jsou ovládáni počítačem nebo dalšími hráči. Do Údolí bohů však může vstoupit jen jeden z nich - majitel všech čtyř klíčů, a tak při setkání dvou rytířů není čas na dlouhé řeči a začíná ten pravý rytířský souboj. Sláva vítězům, poraženému může vítěz utnout hlavu (rytířské gesto) a oloupit jej o jeden z jeho předmětů. V žádné opravdové pohádce o rytířích nesmí samozřejmě chybět drak. Ten se také po několika dnech (počítačových, ne skutečných) objeví a jako tmavý stín přelétá nad celou zemí. Tenhle drak ale není příliš přátelský a když se snese na zem, spálí všechno, včetně ubohých rytířů. Vítěz nad drakem, pokud ovšem není uskvařen jeho dechem, si odnese hromadu pokladů, které drak uloupil svým obětem.

Náplní hry však není jen bezduché zabíjení oblud, rytířů a draků. V zemi Měsíčního kamene nejsou totiž jen doupata monster hlídajících poklady. Jsou tu dvě města kde použijete těžce „vydělané“ peníze. V krčmě si můžete zahrát kostky, u mastičkáře vyléčit zranění, v obchodě koupit lepší meč, brnění, kouzelné svítky a talismany. Ve městě Waterdeep sídlí tajemný kouzelník Mythral the Mystic. Ten za drobnou úplatu odhalí kosmos, který rytíře odmění vylepšením jeho vlastností. Můžete také navštívit věž kouzelníka jménem Math. Při první návštěvě vás štědře odmění, ale budete-li rušit jeho klid podruhé, promění statečného rytíře v bez-

brannou žabičku. Dalším tajemným místem je Stonehenge. Tady probíhají rituály Druidů. Rytíř, který přinese ten pravý kouzelný předmět, bude odměněn životem navíc.

Po návštěvě Údolí bohů a boji se strážcem kamenu (je to vlastně strážkyně) je Stonehenge také místem posledního rituálu, kde bude rytíř přijat mezi bohy. Jakým způsobem dojde ke „zbožštění“, to musí poznat každý hráč sám. Tak tedy nezbyde než obléknout brnění, uchopit pevně meč a joystick a vydat se na cestu za Měsíčním kamenem.

The Gods await their new champion...

ICE

Moonstone

Mindscape, 1991

grafika 1, hudba 2, nápad 2, zábava 1

Amiga 85%
ST, MS DOS



zde půjde o mimořádně morbidní a krvavou podívanou. Když se ale hráči podaří překonat vrozený odpor k násilí a bude

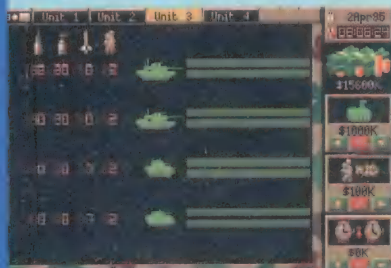
i prvky adventure. Hrdina má několik důležitých vlastností - síla, obratnost, zručnost, zásahové body. S nalezením různých



PACIFIC ISLANDS - OSTROVY TICHÉHO OCEÁNU - TANKOVÁ VÁLKA



S vítá. Nad rozkvetlou loukou se prohání divoké husy. Začíná krásný slunný den plný radosti a vůně. Náhle je idyla porušena. Rachot ocelových pásů předznamenává příchod válečného



...na výběru strojů a munice nesmírně záleží



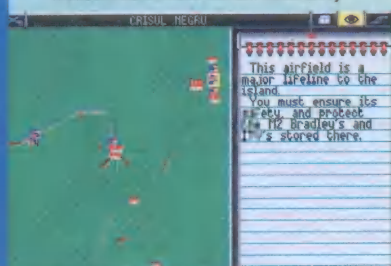
...můžete ovládat i všechny jednotky současně



...zničení radarové stanice bylo jedním z cílů mise.



...tohle je mapa celého ostrova (ostrov č.3). Tady můžete zvolit místo konání další bitvy



...detailní popis akce a cílů předchází každému souboji

stroje - šedé monstrum se přitíhne na sluncem prořátou louku. Květiny zmizely pod pásy tanku, husy odlétly. Mír byl porušen. Přišel čas pro Team Yankee.

Před dvěma lety přišla firma EMPIRE s originálním nápadem na zpracování válečné hry. Hráč měl k dispozici čtyři sku-

piny tanků, kterými bylo možno pohybovat nezávisle na sobě. TEAM YANKEE, tak se totiž tato četa jmenovala, měl před sebou pět misí, ve kterých se utkal s tuhým nepřítelem - Sovětskými tanky v průběhu regionálního konfliktu v ne příliš vzdálené době. Úspěch této hry zajistil i její pokračování, které bylo netrpělivě očekáváno a přišlo na trh o dva roky později. PACIFIC ISLANDS je nejen pokračováním úspěšného TEAM YANKEE. Je to podle mého nejlépe zpracovaný simulátor tankových bitev.

Před započítáním bojových akcí je tady k dispozici tréninkový scénář, ve kterém se naučíte svoje tanky ovládat a proniknete do základů válečné strategie. Než započnete s vlastní hrou, věnujte trochu času i tréninku, bude se vám v následujících bitevách určitě hodit.

Ale od začátku. Na rozdíl od TEAM YANKEE se hráč zapojuje do děje už při výběru vozidel. Na začátku hry je nutné rozdělit svoje omezené finance na vedení válečného konfliktu do bojových vozidel. V každé ze čtyřech nezávislých skupin je místo pro čtyři vozidla. Je na vás, jestli zvolíte silně obrněné tanky nebo slaběji opancéřovaná vozidla, která ale mají v arzenálu dalekosostnější rakety. Po výběru vozidel se rozhodnete pro munici. Jsou k dispozici dva druhy tříštivých granátů pro tanky, rakety a kouřové granáty. Když jsou tanky po zuby (vlastně po pásy) ozbrojeny, je čas vyrazit do prvního boje.

Objeví se mapa celého území, které je nutno převzít pod kontrolu a rozkaz kde jsou popsány cíle mise. Můžete se ještě podrobně podívat na jednotlivá klíčová místa na mapě a zajistit dělostřeleckou přípravu. Je možné načasovat zásah spojeneckého dělostřelectva a pojistit si tak úspěch akce.

Když jsou všechny přípravy dokončeny, očníte se TEAM PACIFIC přímo na území určeném k dobytí. Hra nabízí dva zásadní pohledy na akci. Můžete zvolit ovládání všech čtyř jednotek najednou; obrazovka se rozdělí na čtyři části a každá část představuje pohled jedné jednotky. Tento pohled je velice účinný například při obléhání nepřátelských vojsk nebo dobývání vesnice z několika stran, ale pro precizní manévry je téměř nepoužitelný. V případě, že chcete mít dokonalý přehled o situaci jedné ze skupin, přepněte pohled právě na ni. Budeme se nyní věnovat popisu bojové obrazovky právě pro jednu skupinu. Každá jednotka nabízí tři pohledy na akci. Můžete sledovat stav všech vozidel ve skupině, jejich poškození a zásoby munice. Když je poškozený vozidlo kritické, je vhodné jednotku stáhnout z boje. Další pohled je na mapu, kde volíte cíl cesty, rychlost pohybu a bojovou formaci vozidel. Na mapě je možné sledovat i pohyb nepřátelských vojsk. Hlavním a nejdůležitějším pohledem je samozřejmě pohled na vlastní akci očima jednoho z tanků dané skupiny. V reálné 3D simulaci sledujeme okolí prostým okem, nebo za pomoci dalekohledu. Na krajinu se díváme buď ve viditelném světle nebo použijeme infračervený pohled citlivý na teplo. Volíme druh střel pro boj. Upravíme zaměřovač tak, aby reagoval na každé zjištění nepřátelského tanku. Můžeme také vypouštět kouřovou clonu; v ní se skryjeme před zraky dotěrných nepřátel, ale také umožníme ostatním jednotkám aby rozeznaly vlastní tanky od nepřátelských. A konečně - střílíme a decimujeme nepřátelské tanky, budovy, helikoptéry, radarové zařízení, spojovací vozidla...

Na rozdíl od TEAM YANKEE, kde bylo k dispozici pouze pět misí, je tady akcí mnohem více a jejich náplň je skutečně rozmanitá. Od útoku na letiště a ničení helikoptér přes zabránění skladiště pohonných hmot a jeho zničení, nalezení a zničení radarových stanic, zničení nepřátelských jednotek na území rozsáhlého lesního porostu, obrany strategicky důležitého

mostu až po akce obranné, kdy je potřeba zachránit četu, která se vylodila na nesprávném místě ostrova nebo ubránit vesnici před útokem agresivních Korejských jednotek a množství dalších misí. Děj hry se odvíjí na smyšlených ostrovech v Pacifiku. Na každém ostrově je připraveno 5-6 velice obtížných úkolů. Zatímco k dokončení TEAM YANKEE stačilo jedno odpoledne, o PACIFIC ISLANDS se toto rozhodně říci nedá. Ačkoli se pokládám za ostříleného bojovníka, po týdnu tuhých bojů se mi podařilo postoupit pouze na třetí ostrov...

Několik slov k prostředí, ve kterém bitvy probíhají. Na všech prostorech je značná část pokryta džunglí. Džungle poslouží jako dokonalá ochrana před zraky nepřátel a umožní zaskočit protivníka nepřipraveného. Bohužel, pohyb džunglí je nesnesitelně pomalý. Pokud ovšem nenarazíte na lesní cestu. Komunikace jsou i mimo prostor lesů. Jízda po silnici je rychlá a pohodlná. Pokud ovšem není silnice zrovna podmínována. Na druhou stranu je ale na silnici poměrně dobře vidět, a tak se může celý tým stát obětí zdrcující palby ze všech stran. Dále jsou tu řeky, které sice lze přebrodit, ale rychlost pohybu přes řeku je velice nízká. Je-li jednotka napadena při přechodu řeky, nemá šanci na rychlý únik do krytu lesa a jedinou možností je zničit všechny útočníky. Samozřejmě jsou tu i mosty, ale ty jsou obvykle silně střeženy a občas obohaceny minami.

Dalším prvkem jsou stavby - vesnice, sklady, radarové stanice atd. Občas je cílem mise obsadit a udržet dobytou vesnici před útokem nepřátel. Potom poznáte, že není moudré rozstřílet všechny budovy už při útoku. Při obraně totiž můžou posloužit jako štít před první vlnou nepřátelského útoku. Novým prvkem jsou v PACIFIC ISLANDS sochy. Zatímco se kocháte pohledem na jakéhosi význačného revolucionáře místního ostrova, stěží můžete tušit, že za některou ze soch se zákeřně skrývá nepřátelský tank...

Charakteristickým prvkem obou her (TEAM YANKEE i PACIFIC ISLANDS) je boj proti obrovské přesile. Se svými šestnácti tanky máte proti sobě pokaždé něco okolo 50 nepřátelských strojů. Ale ideál amerického hrdiny zůstane nedotčen. Americké zbraně jsou totiž mnohem lepší než ruské, a tak nejsou vaše šance zase tak malé. Pro dokreslení jednu vlastní zkušenost - po dvou dobytých ostrovech se počet nepřátelských ztrát přehoupl přes číslo 500. Ale pozor! Ztráty vlastních vozidel stojí peníze. A když peníze dojdou, není možné doplnit všechny jednotky na čtyři vozidla a to opravdu není dobré. Potom nezbývá než postupovat s maximální opatrností, aby již další vozidla nebyla ztracena. Ale nemějte strach, hra se odehrává v době mohutného ekonomického vzestupu USA, a tak jeden tank stojí pouze 2500 \$.

Závěrem několik výtek jinak téměř bezchybné hře. Za prvé: v rámci maximální autentičnosti autoři obohatili hru o realistický detail - při každém výstřelu se obraz trochu „zhoupne“ jako účinkem zpětného nárazu. V pořádku. Jenže...Pohled jednotky je pohledem jednoho z tanků skupiny. A při výstřelu jiného tanku zůstane přece pohled tanku, který nestřílel, nedotčen! Zdálnivě nepatrný detail, ale je tady jedno „ale“: při útoku na větší skupinu tanků nesmírně záleží na rychlosti střelby. Než se nepřítel stačí vzpamatovat, musí být zničen. Ale při zachvění obrazu je nemožné zaměřit další tank, a tak jsou drahocenné desítky sekund ztraceny a nepřítel obvykle útočníka odhalí.

Další chybíčkou je špatné zaměřování pevných cílů. Při útoku na věž radarového zařízení je nutné vypálit několik salv a najít tak místo, při jehož zásahu se věž zhroutí. Chybí mi také možnost ovládat směr pohybu jednotky přímo z hlavního bojového



3D pohledu a nutnost přepínat na mapu při jakékoli změně směru.

Přes tyto drobné chybičky je ale PACIFIC ISLANDS skutečnou perlou mezi všemi ostatními válečnými hrami. Je to



...kouřová clona umožní identifikaci vlastních tanků



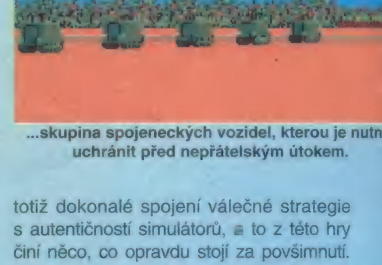
...tak tohle je helikoptéra, jeden z cílů akce...



...a tohle byla helikoptéra.



...a další dva nepřátelské tanky v pekle



...skupina spojeneckých vozidel, kterou je nutné uchránit před nepřátelským útokem.

totiž dokonalé spojení válečné strategie s autentičností simulátorů, a to z této hry činí něco, co opravdu stojí za povšimnutí. A jsem si jist, že kdo si tuto hru zahráje jednou, propadne jejímu kouzlu a nezůstane jen u dobytí prvního ostrova.

A když vás přestane to věčné zabíjení bavit, podívejte se třeba v televizi na zprávy. I když tam se spíš poučíte o nové bojové taktice. Tak hodně štěstí. ICE

Pacific Islands

Emerson 1992

grafika 2 hudba 0 nápad 1 zábava 1

Amiga 80

Atari ST, MS DOS

Amiga 80

Atari ST, MS DOS

SPECIAL FORCES - SPECIÁLNO VOJENSKÁ JEDNOTKA



Napětí na Zemi roste. Stále na více místech světa se začínají objevovat projevy násilí a terorismu. Situaci není možné řešit použitím pravidelné armády o velkém počtu mužů. Je čas povolát Speciální jednotky...

Začátek další z nových her firmy MICROPROSE napovídá, že tentokrát půjde o něco jiného než v ostatních výtvorech této firmy. MICROPROSE se odklonila od zajeté koleje simulátorů a strate-

jiště spoustu dalších vlastností, které z něj činí správného počítačového hrdinu. Se sehraným týmem takovýchto vojáků je boj proti mnohonásobné přesile nepřátel téměř snadnou záležitostí.

Po zápisu jména týmu na disk a volbě obtížnosti následuje výběr akce v kartotéce. Ze šuplíku s označením prostředí, kde se akce odehrává, si vyberete svůj bojový úkol. V každé části světa jsou k dispozici čtyři mise, které tvoří dějové uzavřené celek. Jednou je protivníkem mocný obchodník s drogami, tajemný Mr. Dvorak, podruhé jsou speciální jednotky vyslány na pomoc do okupované pouštní země, v polárních oblastech zase řadí teroristé, kteří našejí atomové ponorky a na ostrovku v mírném páse se pro změnu usadila skupina s plány na zničení světa. I náplň misí je rozmanitá - od záchranu uneseného prezidenta přes nalezení tajných dokumentů, hledání „Černé schránky“ havarovaného vrtulníku až po likvidování invazních tanků a ničení mostů. Až se seznámíte s náplní mise - v kartotéce je kromě detailního popisu akce i letecký snímek prostředí - přistoupíte k volbě skupiny.

Z osmi vojáků vyberete čtyři vhodné pro danou misi; každý má určité mimořádné schopnosti, které v akci uplatní. Bojovníci dostanou krycí jména (žralok,

nutné časované nálože na ničení větších objektů, granáty a odpalovače raket použijete při útoci na kulometná hnízda. Občas je úkolem pouze označit místa pro svržení pum v následném leteckém útoku - tady je třeba použít laserové naváděcí zařízení, které po položení na zem vydává světelný signál. Každý člen skupiny je samozřejmě obtěžován pistolí, puškami a samopaly s plnými zásobníky. I na střílení do lidí tady přijde řada. A ne zrovna v malé míře...

Mise je vybrána, skupina sestavena, zbraně jsou naloženy do speciálních zavazadel, akce začíná. Na místo určení se výsadek dostane vrtulníkem. Když vrtulník zmizí za obzorem a commando je odkázáno jen na svou sílu, začíná boj - výborná taktická hra i akční střílečka.

Jednotlivé členy skupiny vidíte shora, podobně jako například u her ALIEN BREED, LORD OF THE RINGS nebo GAUNTLET. Aby majitelé osmibitů nepřišli zkrátka, připomenu hru EAGLES NEST, která používá stejného způsobu zpracování - pohledu shora. Aby ovládání čtyř členů skupiny nebylo příliš namáhavé, je možné zvolit několik bojových formací; pohyb samotného vojáka, pohyb po dvojicích a konečně přesun všech členů týmu najednou. Zatímco je jeden bojovník ovládán joystickem, ostatní jeho pohyb sledují

nálož, například pod pásy tanků nebo nosičů raket SCUD, je důležité dobře naplánovat pohyb po bojišti, aby byly nálože rozmístěny všude. Při kladení laserových značků cíl je zase možné třemi vojáky odpoutat pozornost zběsilou střelbou okolo a posledním bojovníkem doběhnout na místo určení a položit zařízení.

Nepřítel není hloupý, a tak je třeba si každý krok pořádně rozmyslet. Zvláště při vyšších obtížnostech (VETERAN a ELITE)

Special Forces

Microprose, 1992

grafika 1, hudba 3, napad 1, zábava 1

Amiga 85%
ST, MS DOS

není možné se vystavit otevřené palbě nepřátel. Rozumnější je „počkat za bukem“ a střilet nepřipravené nepřátele ze zálohy. Kladení náloží k obsazeným domům a jejich následné odpalování je také v této hře běžné. Na taktické finty si ale musí přijít každý hráč sám, jinak by bylo kouzlo SPECIAL FORCES ztraceno.

Výhody Special Forces vidím v dobrém zpracování, které jako obvykle vtáhne hráče do děje. Jako ostatně většina her Microprose. Všechny volby (výběr misí, týmu, nakládání zbraní) jsou velice realistické, což přispívá k zvýraznění strohého vojenského prostředí. Akce samotná se nese v bojovém duchu, milovníci zabíjení si přijdou na své, ale nutná strategie zajistí, že nejde jen o pouhé bezhlavé zabíjení nepřátel.

Mezi nevýhody patří podle mého názoru příliš zdoluhavé nahrávání z disket. Také ukončení hry by mohlo být zajímavější - čtyři ukončené mise v jednom prostředí jsou odměněny jedním statickým obrázkem s textem. Definitivní konec, všech 16 úspěšných akcí, je zakončen obrázkem, který ukazuje čtyři předešlé prostředí na jedné obrazovce a u jména týmu se objeví stručná poznámka RET (retired - znamená odešlý do důchodu). To je po tolika hodinách námahy a krveprolévání trochu málo.

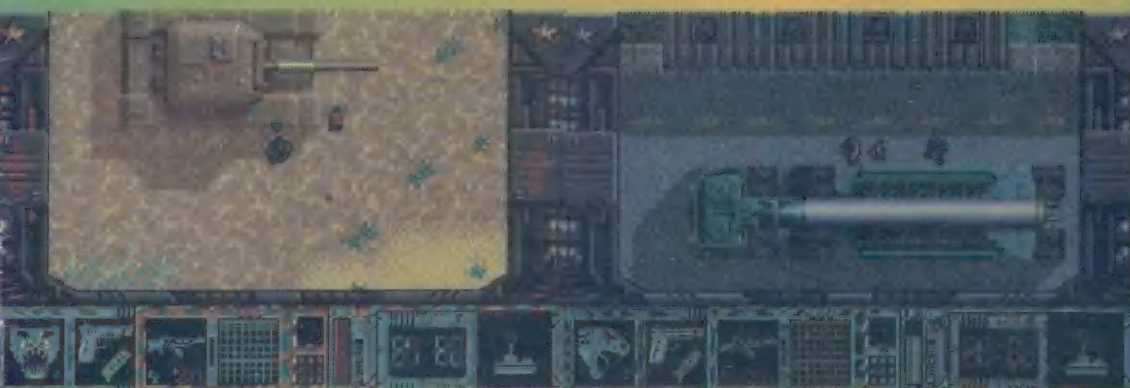
I tak je SPECIAL FORCES hra, která by neměla chybět žádnému milovníkovi válečných akčních i strategických her. Bude se dobře vyjímat mezi takovými klasickými hrami jako jsou LOST PATROL, NAM a konec konců i staršícké COMMANDO.

ICE



gických her a nutno říci, že se jim tento odklon podařil.

O co ve SPECIAL FORCES jde? Úkolem hráče je zlikvidovat nekalé síly v různých oblastech světa (tropy, poušť, arktida a mírný pás). K splnění náročných úkolů je předurčena četa vojáků, ze které se rekrutuje skupina pro plnění každé



akce. Výhoda Speciálních jednotek spočívá v jejich pohyblivosti a nenápadnosti. Proto tvoří bojovou sestavu pouze malá, čtyřčlenná skupina. Každý člen vaší party dokáže dokonale zacházet se všemi druhy střelných zbraní, ovládá boj zblízka, vyzná se v kladení časovaných náloží, dokáže se v jediném okamžiku zakopat do země, aby se skryl nepřítelům a má

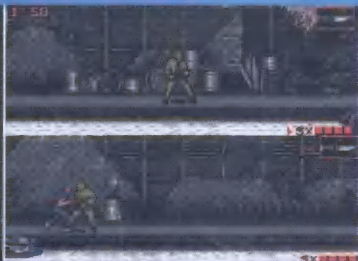
tygr, kobra a orel) a skupina je připravena. Není nutné vybrat čtyři členy, pro spuštění hry stačí jen jeden, ale akce osamělého bojovníka se rovná sebevraždě. Bez spolupráce není naděje na úspěch...

Před vstupem do bojové zóny je ještě nutno vybrat zbraně. Tato volba je ze všeho nejdůležitější. Každá bojová akce vyžaduje jiný druh techniky: někde jsou

a automaticky ničí „kolemjdoucí“ nepřátele.

Každá akce vyžaduje odlišnou strategii; je-li úkolem eliminovat nebezpečnou osobu, je nutné se přiblížit co nejtišeji, pokud možno bez mnoha výstřelů, aby se darebák nevyplašil. Přejde na řadu kamufláž, skrývání se za ohyby zdi a nenápadné přizízení. Když akce spočívá v ukládání





ček (dveře, okna, zeď, apod.) Občas v nich najdete milé překvapení v podobě jednoho života. Dávejte si pozor na nášlapné bomby, které je nutné přeskočit. Ale nebezpeční jsou také psi, před kterými doporučuji se dobře schovat. Po absolvování každé „procházky“ sekvence nastává čas pro opravdovou misi.

Jako první úkol je před vás kladeno získání dokumentů usvědčujících Miguela Tardieze z obchodu s drogami. V budově se pohybujete stejně jako v Hostages. Dole na obrazovce vidíte mapu chodeb v budově a rozmístění kanceláří, vy jste značen bílou šipkou, nepřítel modrou. V jedné z místností musíte najít kufr s dokumenty a opustit budovu červenými dveřmi, dobré je nejprve odstranit všechny dozorce z budovy.

Následuje opět „procházka“ a hned je zde nový úkol. V továrně položíte dvě načatované bomby (snad semtex?). Dovolíte je musíte ve dvou kancelářích, abyste zničili peníze a drogy.

A opět „procházka“, na konec vás čeká to nejdůležitější, zajmout Miguela Tardieze. Nebude to však tak jednoduché, jelikož dveře do poslední budovy (Cellhouse) jsou pro vás nedostupné, budete muset použít svůj hák ke šplhu na budovu. (Šplháte pohybem joysticku doleva a doprava, sestupujete tlačítkem „fire“.) Nesmíte se ocitnout ve světle reflektorů, jinak budete sestřelen. Při návratu bych nedoporučoval se spouštět příliš rychle! V této budově na vás již „čeká“ Miguel Tardiez. Vy si ho vyvedete na střechu, kde ho také přivážete a opět se půjdete „projit“.

Celá vaše akce je však limitována dvěma hodinami (nejedná se o reálný čas). Po tuto dobu na vás bude na konci vaší poslední „procházky“ čekat vrtulník, kterým si vyletíte pro vašeho zajatce přivázaného na střeše. Na konec budete ještě procentuálně odměněni a na Miguela již jistě čeká správnost.

Firmě INFOGRAMES se možná povedlo celkem úspěšně překopirovat staré a



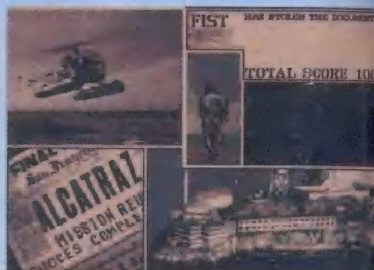
dobré Hostages, ale jejich atmosféra byla zcela jistě na vyšší úrovni. Nezbyvá, než popřát hodně štěstí a zábavy při hře, ale také sto procentní úspěšnost. **ROB**

Alcatraz

Infogrames, 1991

grafika 2, hudba 2, nápad 3, zábava 2
min. VGA, 640 MB HD, dop. 0 MB RAM,
Sound Blaster, myš

Amiga 75%
ST, MS DOS



Ambasáda byla přepadena skupinou teroristů. Jejich požadavky jsou však nesplnitelné. Na místo přijíždí speciální šestičlenná protiteroristická jednotka a dostává povolení k zásahu. Ano, takto asi nějak začíná vynikající hra od firmy INFOGRAMES, samozřejmě řeč je o oblíbeném zachraňování rukojmích (HOSTAGES) z roku 1988. Tato firma mimo jiné také vyprodukovala velmi pěkně zpracovanou hru o legendární válce Jihu proti Severu (NORTH & SOUTH).

Nápad a zpracování misi nejnovější hry (ALCATRAZ) od téže firmy je výrazně „okopírováno“ právě od HOSTAGES.

V úvodní sekvenci vidíte most vedoucí k pevnosti Alcatraz a auta, která po něm přejíždějí. Na ostrově Alcatraz pak blikající maják a za burácení hromů se vám objeví název hry, to vše je dokresleno velice napínavou hudbou. Potom vám důstojník promítne několik diapozitivů z následující akce a řekne vám něco o vašich úkolech:



GIANA SISTERS, USAGI YOJIMBO - STARŠÍ, ALE SKVĚLÉ

THE GREAT GIANA SISTERS

Termín „úrovňová arcade“ je označení pro hry, ve kterých hráč vede počítačového hrdinu přes řadu úrovní, jejichž obtížnost se postupně zvyšuje. Do této „škátky“ přesně zapadá hra firmy Time Warp Giana sisters vytvořená pro osmibitové počítače již v roce 1986. Na dobu svého vzniku byla Giana skutečnou bombou. Není to ani tak nápad, který konec konců není u této hry ničím převratným, ale především výborné zpracování, jež dělá hru opravdu poutavou.

Holčička Giana je velice neposedná. Neustále touží po dobrodružství a v každé chvíli si představuje jak je nebezpečí vzrušující. Největší potěšení jí přináší noc, kdy se ve svých snech může vydat na cestu do pohádkové říše a prožívat tam své příběhy. Jeden z těchto vysněných příběhů, cesta za slunečním diamantem, je námětem počítačové hry.

Giana musí projít světem 37 úrovní, ve kterých narazí na nejrůznější překážky, bytosti a příšery. Kočičí hlavy, včely, pavouci, pirani, obří mravenci a draci nejsou jediným zlem, kterému bude Giana na své cestě čelit. Přeskokování propastí a vraždění bodáků vyžaduje dávku zrůcnosti a přesného ovládání joysticku. Hra se odehrává na povrchu země a v podzemních prostorách pohádkového království. Giana může buď procházet jednotlivé úrovně co nejrychleji, anebo se zaměřit na sbírání užitečných předmětů, které jsou v zemi roztroušeny. Za sesbírání 100 diamantů, kterých je ve hře nepřeberně je život navíc. Další předměty pomohou při překonávání překážek; když například Giana nalezne míč, naježí se jí vlasy a potom hravě rozbi-

je hlavou zeď (!). Blesk umožní střelit, hodiny zase nepřítel na chvíli zastaví. Náplní hry je jen běhání a skákání, takže ovládání je velice jednoduché. Giana je prostě ideální akční hrou pro každého.

Celkové provedení je na velmi vysoké úrovni (hodnoceno na C64) a řadí tak Giana sisters mezi ty nejlepší osmibitové hry. 2D grafika je plná drobných detailů, které dělají hru roztomilou. Mráčky plynou po obloze, voda ve stokách se vlní, ohňičky polápolají atd. Scrolling je naprosto plynulý a nezpomalí se ani při pohybu mnoha objektů najednou. Jednotlivé postavíčky jsou výborně nakresleny a jejich animace se může se ctí srovnávat s novějšími hrami i na šestnáctibitech. Hudba a zvukové efekty jsou vynikající a na svou dobu nevidané, přesněji řečeno neslychané.

Giana sisters je dnes již klasická hra, která by neměla chybět ve sbírce žádného osmibitového nadšence. Jestliže tuto roztomilou arkádu ještě nemáte, doporučuji ji co nejdříve sehnat. Opravdu to stojí za to. **ICE**

Giana sisters

Time Warp, 1986, level arcade

grafika 2, hudba 2, nápad 3, zábava 1

C-64 80%

další 8 bitové počítače

USAGI YOJIMBO

Asijská bojová umění jsou vděčnou náplní mnoha počítačových her. Tituly jako International karate, Karate kid, The way of the exploding fist nebo řada příběhů o posledním ninjovi: The Last Ninja I, II, III

jsou navzdory zapsány do povědomí snad všech majitelů osmibitů. Pro Evropana jsou bojová umění Východu něčím exotickým, a tak není divu, že se tyto hry plně násilí těší veliké oblibě u počítačových hráčů. Vytvořit hry, která by měla zajímavý příběh, nebyla by zcela utopena v potocích krve a hromadách mrtvol a zároveň obsahovala prvky slušné bojové „arcade“ není nic lehkého. Usagi Yojimbo zcela vyhovuje výše uvedeným požadavkům a navíc má svoje osobité kouzlo a neobvyklou atmosféru.

Usagi je samuraj. Zlí ninjové unesli jeho milou do skrytého paláce daleko od domova. Aby zachránil svou čest, počestnost svojí milé a odplatil zlu zlem, vydává se Usagi na cestu. Vyzbrojen mečem samuraj, s hrstkou zlatáků v kapse a se srdcem na pravém místě opouští rodný kraj a hledá palác zloduchů. Na cestách však není příliš bezpečno, a tak než se vůbec přiblíží k cíli své cesty, musí se utkat s řadou tvrdých protivníků z nichž lesní drak není tím nejnebezpečnějším. Při setkání s jiným počestným však nemusí nutně dojít k šarvátkě. Stačí nechat meč v pochvě a počkat jak se situace vyvine. Usagi se také může uklonit na pozdrav a tak získat pár zajímavých, ale většinou nepotřebných informací (vrabci sezobali celou úrodu, bude málo rýže...). Ve stylu Jánošíka je také možné bohatým brát a chudým dávat. Peníze lze získat přepadáním bohatých pánů na cestách nebo souboji s jinými samuraji. Na chudého rolníka zapadne Usagi každou chvíli a pokud to není zrovna přeplácený ninja, rád peníze přijme.

Souboje mečem jsou pro začátečníka poněkud náročné na ovládání, ale po chvíli si jistě každý zvykne. Hra nabízí také tré-

nink, ve kterém si může hráč nacvičit jednotlivé údery na otepích bezbranné slámy. Usagi Yojimbo nabízí také řadu zajímavých situací a při jedné z nich se dokonce zasmějete (pokloníte-li se prostému rolníkovi obvykle zamumlá něco ve smyslu „těžký život být rolník“, může se vám ale stát, že dáte peníze nějakému rolníkovi, ten se zdvořile pokloní, poděkuje, prohlásí „je to těžký život být... ninja, a klídem shodí převlek, vytasí meč a jde po vás. Jinde sedí na zemi počestný. Každý slušný samuraj se samozřejmě pokloní, ale reakce je nečekaná - s výkřikem „zmiz, já medituji, se počestný ožene holf. Další samuraj vás vyzve na souboj na „první krev“. Po jednom úspěšném zásahu schová meč, skloní hlavu, poděkuje za souboj a poražen odejde.)

Místo skore je tedy „kama,“ za každých hrdinských čin (obdarování chudého, zabití ninji atd.) kama vzroste. Klesne-li tento „morální status“, na nulu (zabíjením nevinných), Usagi vytasí meč, poklekne a s výkřikem „moje duše je prázdná, musím zemřít abych své zlé skutky očištil, spáchá sebevraždu (harakiri). Zajímavým doplňkem jsou také masky samurajů - Usagi je v masce králíka, další masky mají podoby nosorožců, prasat a dalších zvířat. Ostatní postavíčky ale mají podobu lidí.

Grafické provedení je na vysoké úrovni, postavíčky jsou výborně animovány a celá hra připomíná kreslený film. Hudba by mohla být lepší, ale nemůžeme od osmibitů chtít všechno. V každém případě je Usagi Yojimbo bojovou hrou, kterou si mohou zahrát i zarputilí odpůrci násilí. Těch pár mrtvol je vyváženo kvalitní zábavou, která za tu trochu ohánění mečem stojí. **ICE**

A je to tady! Tak dlouho očekávaný HERO'S QUEST III. Sérii HERO'S QUESTŮ považují za nejlepší výtvořiny firmy SIERRY vůbec. První díl byl zcela dokonalý a ve srovnání s ostatními výtvořinami SIERRY té doby (CONQUEST OF CAMELOT, CODE NAME ICEMAN, POLICE QUEST II) byl krokem vpřed co se týče zpracovanosti, grafiky a hudby. Čím se však mohl pochlubit nejvíce byla úžasná hratelnost, možnost stvořit si vlastní charakter v grafické textovce, byla úplná novinka. Snad každý, kdo tuto hru hrál užil svého hrdinu lézt na stromy, házet dýky, kouzlit a bojovat mnohem více, než bylo nutné k dohrání hry. Dělal to jen proto, aby jeho charakter byl správně vycvičen a připraven na neobvyklé situace. Novinkou byla také možnost zvolit si ze tří rozdílných povolání (bojovník, kouzelník a zloděj), pro které se řešení hry naprosto lišilo. Vrcholem však byla možnost uložit si dovednosti vašeho hrdiny na disketu a nahrát je do dalšího pokračování hry. Kdo jednou první quest dohrál a uložil si pozici, určitě netrpělivě čekal na jakékoliv pokračování. Díl druhý byl trochu horší, ale opět jste si na jeho konci mohli uložit svůj charakter. Velmi zvědaví jsme tedy byli na díl třetí. Kdo si počká ten se dočká, třetí díl nazvaný WAGES OF WAR (Hrozba války) je lepší, nežli díl první. Dohrál jsem ho na PCčku jedním dechem a v příštím čísle samozřejmě vydám návod. Takže co je na HERO'S QUESTU III vlastně tak dobré? Posvítíme si na něj zblízka:

Úvodní menu se okamžitě rozezná bouřlivou hudbou. Intro vás vrátí zpět do napjaté atmosféry posledních okamžiků druhého dílu. Po zvolení (nebo nahrání z diskety) vašeho charakteru uvidíte v zpracované úvodní sekvenci konec druhého dílu vztahující se k vám zvolené postavě. Závěr dílu II. se totiž úplně lišil pro bojovníka, kouzelníka i zloděje a tudíž začátek dílu III. bude pro všechny také různý, dobrý



lidé vychází pouze v noci a vládnou hluboké džungli, používají mnoho kouzel a jsou velice nebezpeční. Uhurin kmen naopak loví pouze ve dne a jeho domovem jsou rozsáhlé stepi. Leopardmeni ukradnou stepnímu kmeni jeho Kopí Smrti (Spear of Death)

vokovat válku. Kdo za tím vším stojí vám samozřejmě neprozradím, buďte si však jisti, že není jednoduché dostat se mu na zoubek.

Grafika je vrcholná, nemám, co bych dodal. Řekl bych, že na ní již nelze nic vylepšovat. Dokonalá návaznost na

měl tento program srovnávat s Indym 4, který v minulém čísle dostal stejné hodnocení, viděl bych to asi takhle: celková zábava vyjde asi nastejno - obě hry jsou paňanskými vrcholy. V animaci vede určitě INDY (v HQ3 si například nikdo ani jednou neprohrál vlasy), v grafice určitě vede HERO'S QUEST. INDY má báječně promyšlenou story, která jakoby nahrazovala tolik chybějící pokračování Spielbergovy trilogie. HQ3 má jednoznačně plus v možnosti importovat charakter z minulého dílu a dále si jej vylepšovat. Sierrácký výtvor má rozhodně lepší ovládání, které prostě rychle padne do ruky - stačí jen měnit kurzor pravým myšítkem a levé myšítko příkaz aktivuje. Indyho okénka jsou rozhodně méně přehledná, stejně jako přehled posbíráních předmětů. HERO'S QUESTU však chybí tolik potřebný humor, narozdíl od Indyho je hra brána příliš vážně, skoro vůbec se nezasmějete. Tak jako tak: obě hry jsou stejně dobré a zároveň nejvýše hodnocené adventury v



a kmen se naopak zmocní jejich magického bubnu. Vypadá to, že neexistuje žádná cesta jak bojovné kmeny usmířit. Jakékoliv smlouvání o míru jejich pyšné náčelníky pouze více rozzuří. Aby toho nebylo dost Uhurin kmen požádá nejvyšší radu Lvích lidí o spojení v nadcházejícím konfliktu.

předchozí díl ve vás vyvolá pocit, že prostě pokračujete v načaté práci - dva roky pauzy jakoby zmizí. Všechny postavy ve hře jsou připraveny s vámi hovořit na různá témata, mají své radosti i strasti, prostě jsou jako živí. Na rozdíl od minulých dílů běží čas v této hře rychleji - dny i noci jsou kratší. Není to však žádná přítěž, jelikož nejste nijak limitováni časově. Naopak, mnoho věcí musíte vykonat v určité denní dobu a netrápí vás dlouhé čekání. Další výhodou je výstižná mapa celé oblasti vašeho působení, na které je vaše putování vyznačeno tečkovanou dráhou, takže se nemůžete ztratit. Hudba na Soundblasteru je báječná, správně uvádí orientální prostředí, podbarvuje příjemně i hrozivé situace. Vykonáte-li něco důležitého, můžete se jenom často usadit a dívat se na dlouhé animované úseky, ve kterých se dovídáte nové souvislosti. Pro vášnivě cvičitele svých postavíček jsou připraveny nové disciplíny - běhání, házení oštěpem, udržování rovnováhy na vratkých prknech, ručkování, atd.

Trochu mě překvapilo, že s postavou bojovníka nemůžete skoro vůbec kouzlit. Jak ve Lvím městě, tak v Uhurině vesnici se kouzlit nesmí, takže jediný trénink kouzel spočívá v nočních soubojích s leopardmeny. Nicméně, pokud si zvolíte postavu kouzelníka, nakouzlete se jistě dosytosti. Vyvrcholení hry i závěrečné gratulace jsou báječné, je to vskutku ta pravá odměna za dohranou hru. Pokud bych

EXCALIBURU (a že už jich bylo!). Uvítáme od vás názory na uvedené srovnání. Také bychom rádi otiskli řešení INDYHO 4 metodou bojovníka a řešení HQ3 metodou kouzelníka a zloděje. Over.

ANDREW



nápad, ne? Poté vás Lví člověk Rakeesh a černá bojovnice Uhura (kamarádi z minulého dílu) předvedou před sultána a po krátkém rozhovoru se dozvíte náplň vašeho nového poslání. V rodné Rakeeshově zemi hrozí krutá válka mezi Leopardními lidmi a kmenem bojovnice Uhury. Leopardí

Lví lidé žijí na vysoké kulturní úrovni v obřím městě, které tvoří jedna velká pagoda. Je jasné, že zapojí-li se do války i oni, nepůjde již pouze o lokální konflikt mezi kmeny, ale dojde ke krvavé válce. Vaším úkolem bude dokázat nejvyšší radě Lvích lidí, že se jedná o naplánovanou sabotáž s cílem vypro-



Hero's quest

Sierra, 1992

grafika 1, hudba 1, nápad 2, zábava 1 min. VGA, 10 MB HD, dop. 1 MB RAM, Sound Blaster, myš

MS DOS 93%



Les

Zámek level 1

LEGENDA

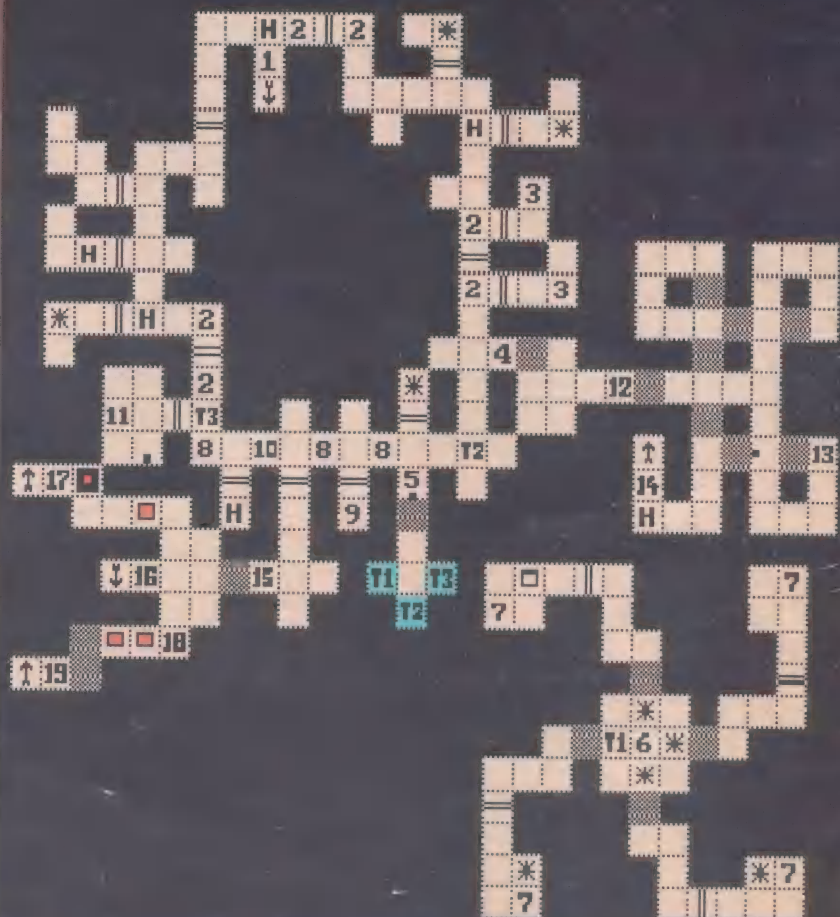
- DVEŘE
- POHYBLIVÁ STĚNA
- TLAČÍTKO
- NÁŠLAPNÁ PLOŠINKA
- NEVIDITELNÁ N. PL.
- TELEPORT (ODKUD)
- TELEPORT (KAM)
- OTOČKA 180°
- HLÍDAČ
- POKLAD
- SCHODIŠTĚ DOLŮ
- SCHODIŠTĚ NAHORU
- PROPADLIŠTĚ

- 1 - hroby
- 2 - vchod do zámku
- 3 - východ do lesa
- 4 - po použití čtyř rohů (Horn) z katakomb se zde otevře vchod do stříbrné věže Silver tower

- 5 - svaté symboly, každý třikrát oživuje
- 6 - do zámku level 2, místnost 1
- 7 - do katakomb level 1, místnost 1
- 8 - do Silver tower level 1, místnost 1
- 9 - do zámku level 2, místnost 16

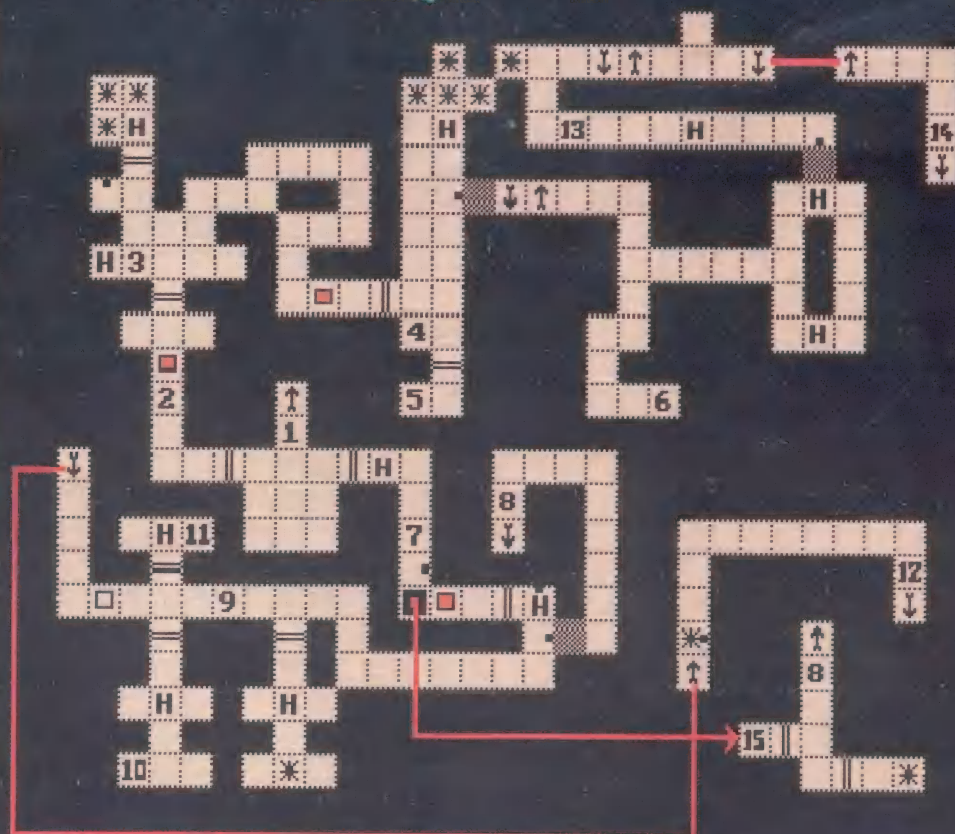
- 1 - do zámku level 1, místnost 6
- 2 - zamčeno na copper key
- 3 - copper key
- 4 - ústa vás pustí dále, máte-li Mark of Darkmoon ze Silver tower level 3, location 6
- 5 - zde rozbijte sochu a stiskněte tlačítko
- 6 - na tomto místě vyroste teleport, zasadíte-li zde jedno ze semínek Tropelet seed, které se nacházejí v lokcích
- 7 - tajné stěny se otevrou po přemístění třech diamantů z této místnosti do jednoho výklenku. V severním výklenku leží klíč copper key. Za výklenek se zeleným diamantem nevstupujte, shnili byste tam navěky, použijte raději vchodu jižního, kde najdete mnoho zásob.
- 8 - zámky zde se musí vypáčit
- 9 - tohoto kouzelníka je dobré oživit a vzít s sebou
- 10 - tento zámek otevře pouze crimson key z Azure tower, level 2, místnost 16
- 11 - aktivujte teleport pomocí stone portal key z Azure tower level 4, místnost 4. Vložte-li do výklenku Stone gem, tel. se do katakomb, level 3, místnost 5. Vložte-li stone dagger, tel. se do Frost giant prison, místnost 3. V severním výklenku zde leží copper key
- 12 - stěnu rozbije pouze kladivo silver hammer ze Silver tower level 3, místnost 5
- 13 - položte malou věc do výklenku, zmizí stěna a objeví se tlačítko
- 14 - do Azure tower, level 1, místnost 1
- 15 - do západní stěny vložte najednou (!) Eye, Tongue a Hilt of Talon z Azure tower. Stěna se rozteče.
- 16 - do zámku level 1, místnost 9
- 17 - do Crimson tower, level 1, místnost 1
- 18 - zde zatížit plošinku
- 19 - do Crimson tower level 1, místnost 4, stojí zde 4 stráže

Zámek level 2

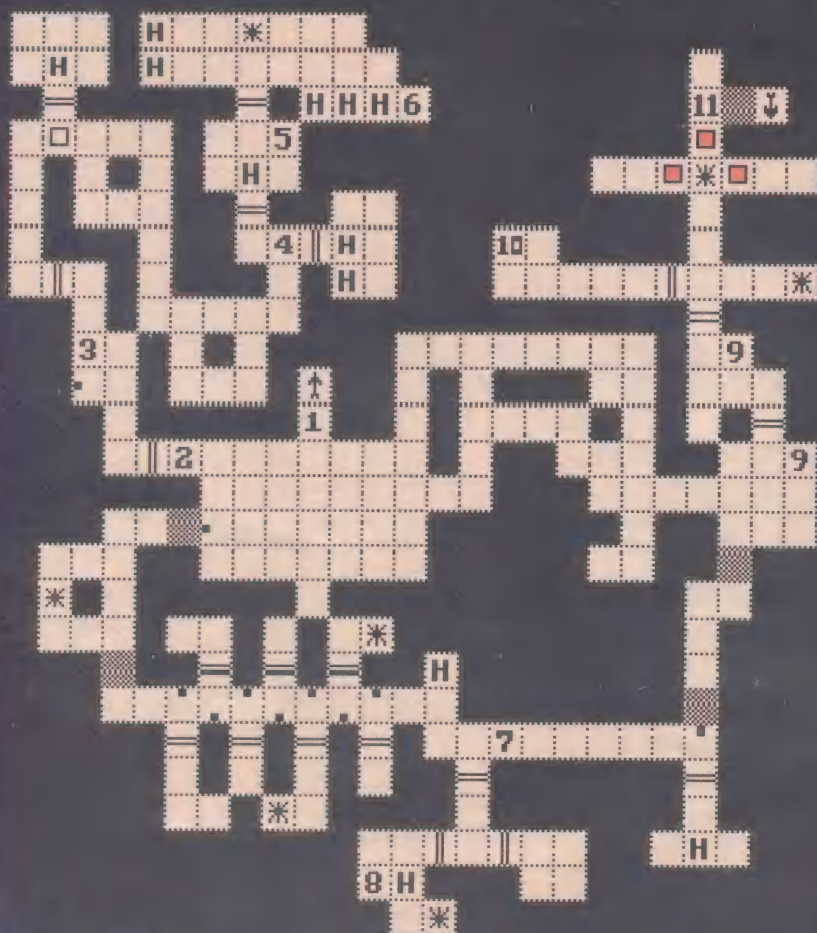


Katakomby level 1

- 1 - do zámku level 1, místnost 7
- 2 - plošinka se musí zatížit a následující také
- 3 - stráž má klíč grey key
- 4 - zde leží grey key, vložte ho do zámku
- 5 - zloděj Insal - neberte jej s sebou
- 6 - mezi ostatky elfa leží klíč copper key
- 7 - páka zavírá díru, plošinka ji, spolu se dveřmi, opět otevírá. Za dveřmi jsou 4 stráže, mají grey key. Druhá páka díru opět zavírá.
- 8 - schodiště
- 9 - obě jižní dveře jsou zamčeny na grey key a savní se musí vypáčit
- 10 - první magický roh
- 11 - stráž má grey key
- 12 - do katakomb level 2, místnost 1
- 13 - odemknete-li darkmoon klíčem, otevře se tajná stěna na konci chodby. Pokračujete-li chodbou, objeví se za vámi stráž.
- 14 - tato chodba patří již do level 2, dostanete se do ní z level 3, místnost 10
- 15 - pokud sem propadnete dírou, prohodte věc okénkem celý, tlačítko se stiskne a otevře dveře. Dveře v následující chodbě se musí vypáčit



Katakomby level 2



Beholder II

US Gold SSI, 1992

grafika 2, hudba 3, nápad 2, zábava 1

min. VGA, 10 MB HD, dop. 1 MB RAM,
Sound Blaster, myš

MS DOS 77%
Amiga, ST

- 1 - do katakomb level 1, místnost 12
- 2 - zamčeno na grey key
- 3 - zde zatáhněte za páku, uhněte na východ, seberte klíč skull key a ihned jej vložte do zámku
- 4 - strážce za dveřmi má skull key od zámku vlevo
- 5 - mezi věcmi zde leží skull key, severní dveře se musí vypáčit
- 6 - darkmoon key
- 7 - zamčeno na skull key
- 8 - stráže mají holy symbol a darkmoon key, mezi věcmi na zemi leží skull key
- 9 - zamčeno na darkmoon key (2x)
- 10 - mezi věcmi zde leží druhý magický roh
- 11 - stěnu rozbijte, schody vedou do katakomb level 3, místnost 1

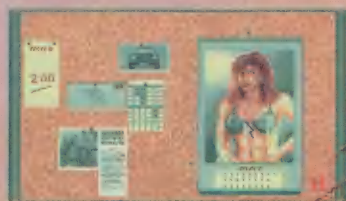
ANDREW

ELVIRA II - THE JAWS OF CERBERUS - KERBEROVY ČELISTI (KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ)



Protection (ochrana) ze sody, 3x **Breathe underwater** (dýchání pod vodou) z popcornu, **žvýkačky** a z dortíků; Luck (štěstí) ze čtyřlístku a bez komponentů **Healing hands** (hojení), **Unseen shield** (štíť) a několik **Ice dart** (ledové šípky).

Tímto navazují na svůj první návod **ELVIRA I z Excaliburu 7**. Upozorňuji všechny pařany, že **ELVIRA II** je ještě o něco složitější, nežli její předchůdce a dohrát ji není žádný med. Návod je tak rozsáhlý, že jsem jej napsal velmi stručně a většinou nebudu používat anglické názvy věcí, jelikož by se toto řešení do **Excaliburu** prostě nevešlo. Co se hry týká, nacházíte se opět v roli odvážného muže, který musí **Elviru** zachránit ze spárů příšery zvané **Cerberus**. Předtím nežli začnu bych snad jen dodal, že se mi ulevilo, že se v této hře nemusí používat žádná kouzla z manuálu.



V průběhu hry zkoumej a čti všechny, byť i nepotřebné věci - zvyšuje to tvou zkušenost (experience level). Pokud v daný moment ještě nebudeš schopen vykouzlit mnou popisované kouzlo, zvyšuj svou zkušenost kouzlením bezpřísadových kouzel jen tak do vzduchu. V první místnosti se otoč k nástěnce a z trávy seber **čtyřlístek** (jestli si firma **ACCOLADE** myslí, že je takovýmto schováváním předmětů nějak zajímavá, tak ji hluboce lituji). Otoč se, seber **kámen** a prohoď ho prosklenými dveřmi strážnického domu. Otevři dveře vlevo a mrtvému hliďaci seber **klíče**. Obleč si strážcovu uniformu a pro pozdější účely pober papíry z nástěnky. Do terminálu vlož klíč a zadej kód pro otevření brány. Projdi na parkoviště a najdi **Elviri**no auto. Otevři kufr a z bedničky uvnitř seber **kleště a francouzský klíč**. Vejdí do studia.

Před dvojími dveřmi se dej doprava a vstup do výťahu. Vyjeď do druhého patra a vejdi do první dveří po pravé straně, kde vezmi **knihu**. Vejdí do dalších dveří vpravo a seber **zrcadlo** z koše vlevo. Z druhého zrcadla zleva vezmi **krabičku s makeupem**. Navštív další pokoj vpravo a pober tyto věci: **nail file**, **newspaper**, **tissues**, **towel**, **popcorn**, **2x hair spray**, **make up case**. Dále vstup do posledních dveří v koridoru a vezmi si **disketu z diskboxu** a **kazeták**. Až vyjdeš, vstup (z tvého pohledu) do pravých dveří a ukradni řediteli **kořalky** a **minerálku**. Další dveře vynech a vstup do posledních dveří v koridoru. Zde vezmi **tři dortíčky** a **sodu**. Zpět do výťahu a do sklepa (basement). Promluv s indiánem, ale nedělej vtipky o ohnivé vodě, atd. tohoto muže budeš ještě potřebovat! Nežli se vrátíš do přízemí, vyber věci ze skříňky.

DŮLEŽITÉ: Pokud všechno neunesáš, zvol si libovolnou, dobře dostupnou místnost, kde si prozatím nepotřebné věci shromažďuj. Vždy si přečti návod trochu dopředu, abys věděl, co budeš potřebovat a ostatní předměty položí!

Nyní **se bude kouzlit:** namixuj

(ní), **Unseen shield** (štíť) a několik **Ice dart** (ledové šípky).

Vstup do dvojíých dveří a zahni vpravo, do **studia 2**. Vejdí do strašidelného domu a z haly zahni vlevo do obývacího. Pravému rytíři seber **helmu** a **levou rukavici**. Vstup do studovny, ze šuplíku ve stole vyjmi **zámek** a **bibli**, ze které namíchej ochranné **kouzlo Unholy barrier**. Nesahej na piraňe!

Vrať se do obývacího a přeměň skleněnou vázu na **kouzlo Detect trap** (svou láhev od minerálky můžeš změnit na totéž). **Kbelík** u ohniště změň na další **kouzlo Protection**. Z haly jdi po pravých schodech nahoru a v horní hale zahni do dětského pokoje (poslední pokoj vlevo). Vezmi **kostky** a vrať se do obývacího. Postav se ke zdi naproti duchovi a polož kostku. Až si pro ni duch půjde, proběhni do knihovny. Prohlédni knihy o jedech, z jedné musí vypadnout recept na velmi silný jed. Jdi přes vstupní halu do jídelny, změň **vino** na **kouzlo Courage** (statečnost) a **skleničky** na další **Detect trap**. Podívej se do misy a prolez servisním okénkem vlevo. Sundej chlapovi boty, obleč si je (MM, ještě teplé...) a otoč se. Seber **maso** a **sýr** z poličky. **Vino** změň v **kouzlo Courage** a **chléb** v **Breathe underwater**. Polož své klíče a **propisku**, zmraznou a později je použiješ. Kulmou na **vlasy** (Curling iron z Makeup box) zahřej **teploměr**, projdi dveřmi a sejdí do sklepa. Dole se dej vlevo. V laboratoři seber **lahvičku s mozkem** (brain) a přeměň ji v **kouzlo Turn Undead**; dále seber: všechny **zkumavky**, **srdce** z **lahviček**, **bílido** (bleach) a **lahvičku yellow flask**. Zpět nahoru do haly a nahraj si pozici. Použij **Courage spell**, otoč se a vstup zpět do chodbičky. Neřáda zabije **Turn undead spell**. Jdi rabovat do kuchyně.



Kouzlení: namixuj **kouzlo Brainboost** (dočasná genialita) z diskety, **2x kouzlo Revive** ze sýru a z bílidla, **Telekinesis** z kazetáku, **Glue** (lepidlo) z tube of super glue, která je zde v žluté plechovce; ze škopku vyndej podkovu a změň ji na další **kouzlo Luck**, **kbelík** proměň v **Protection**. Vykouzli několik **střel Fireball** z novin a z papírů z nástěnky, několik **Magic muscles** (magické svaly) z kovových hrnců, pánví, nožů, atd. V další **kouzlo Detect trap** změň nádobku glass jar z poličky. Seber maso, vajíčka a sekáček na maso, který si navol jako zbraň.

Z haly jdi nahoru po levém schodišti a ihned vstup do koupelny, kde musíš ukořistit ručník a hlavně mycí houbu pro **kouzlo Buoyance** (nadnášení). Vstup do ložnice naproti, nahraj si pozici a zatáhni za prostěradlo. Zabij muže pomocí **Ice**

darts a vezmi **obálku**. Prozkoumej ji a seber spadlé **fotografie** (důležité!). Dvě kočičky **Lucky cats** z krbu změň na další **kouzla Luck**. Stiskni červené tlačítko pod postelí a z tajného pokoje rychle odnes **pohár** a všech **deset svíček** (doutám, že již někde máte založeno skladiště věcí pro pozdější použití). Vyjdi na chodbu a před druhými dveřmi vpravo zakouzli **Courage spell**. Vejdí a vezmi **polštář a vidlici** (tuning fork).

Jdi do hlavní budovy, do sklepa k indiánovi a seber **váček medicíny bag** ze dveří. Dvěmi projdi do kotelny a seber kovovou tyč, **ducha** zabije **Fireball**. Otoč se a sundej **klíček ze stěny**. Dále vyjeď výťahem do prvního patra a vstup do jediné nenavštívené místnosti (prostední dveře vlevo). Po boji se otoč a rozsviť světlo. Z **čarodějnice** zbyde **oko**, které proměň v **kouzlo Fear** (strach). Vezmi **kouzelnický háv**, **laboratorní plášť** a **meč z šermířského kostýmu**. Jdi do protější místnosti a prohlédni si fotky ze strašidelného domu. Najdi obrázek **čaroděje** a namaskuj se podle něj: použij **make up kufřík**, **paruky** a **zrcadlo**. Přesně si zapamatuj, jak jsi postupoval a odmaskuj se (máš-li špatnou paměť, vizáž si zapiš, příště nebude zrcadlo!). Opět si prohlédni fotky a namaskuj se jako **laboratorní asistent** (nezapomeň na **plášť**, **falešné zuby** a **brýle**). Jdi do sklepa pod strašidelným domem a vstup do místnosti vpravo. Odpovídej **4,1,1** a pokud jsi správně převlečený a máš **lístek z knihovny**, profesor ti namíchá **prudký jed**. Jdi do studovny, použij **jed na maso** a otrávené **maso** dej **piraní**. Vyndej **klíč z akvária** a odemkni jím **trezor** ukrytý za obrazkem s kachnou (trezor odemykej v jeho střední části, nepokoušej se vložit klíček přesně do zámků). Vyndej **dýmku míru**.



Po levém schodišti vystup do prvního patra a dej se korydorem vpravo, až na půdu. Ihned použij **vidlici tuning fork** - blesk rozbije okno a zabije vampíra. Vrať se do prvního patra a vstup do dveří vlevo. Seber **žebřík** a **sírky** z bedny. Odtáhni žebřík na půdu a vylez po něm na střechu. Tyč z kotelny připevni na komín, vyzvedni si **klíče** a **propisku** z mrazírny a jdi do studia 3.

Jako zbraň si navol **meč**, obleč si **brnění** a dojdí až do kostela. Věci z dráhových kovů změň v **kouzlo Magic armor** (magické brnění) a posvátné věci z oltáře proměň v **Holy blast spell**. Seber **knihu modliteb** z kazatelny a odsuň skříňku doleva. Nabírej svícenou vodu do zkumavek a s pomocí křížku ji přeměňuj na **kouzla Bless spell**. Udělej si zásobu **kouzel Ice dart** a **Healing hands**. Pokud jsi již dosáhl osmé, použij **kouzlo Brainboost** a vykouzli **Freezing blade** (ledová čepel) ze zmražených klíčů a **propisky**. Dále vykouzli **Ilusion ze zrcátka** a **Trueflight** z **polštáře**. Ve druhé level katakomb nalezneš **dýku** (dagger), ze které se stane strašlivá zbraň, použiješ-li na ni **kouzla Freezing blade** a **Bless spell**. Dosáhneš-li magické úrovně 9, vytvoř několik **kouzel Cure wounds** (zahojení ran) a spreje na vlasy spolu s kořalkami přeměň na silná **kouzla Nova spell**. Zakouzli ochranu **Protection** a vlez do tajného vchodu pod kazatelnou. Zabij zrudlý a odsuň desku, sestup do katakomb.

Mapy jsem se rozhodl neotiskovat, jelikož jsou rozsáhlé a po cestě podzemím

nenarazíš na nic důležitého. Projdi až do poslední, **šesté level** a přestroj se za **čaroděje**. Najdi kouzelníka a na otázku odpověz „**food poisoning**“. Falešnou **Elviru** zabij a seber **válečné kopí** (war lance). Vrať se nahoru. Pokud tě hra ještě neomrzela, jdi do studia 2.

Zapni výťah do pozice zapnutou, jinak se z tohoto studia nedostaneš ven. Studio má čtyři patra, které si musíš trochu prochodit, nežli narazíš na důležité lokace. V prvním patře najdi **jezírko**, **zakouzli Buoyancy** a **Breathe underwater**, ponoř se a vytáhni z vody **lano**. Ve druhém patře v postranní místnosti hliď velký **škorpión listinu Binding scroll**, kterou nutně potřebuješ k dokončení hry. Na konci třetího patra se po pavučině přehoupni přes propast. V posledním, čtvrtém patře najdi ředitele studia, který visí mrtvý v pavučinách. **Kouzlem Telekinesis** si přines jeho **peněženku**, ve které se nachází důležitý malý klíček. Na druhé straně propasti vidíš odpovídat obřího pavouka. Přilákej jeho pozornost vystřelením **Ice dart**. S pavoukem v patách utíkej ke dveřím výťahu, odemkni je klíčkem z peněženky, oběma dveřmi projdi a zavři je za sebou. Pavouk se za tebou již nedostane. Pokračuj dál, slez po pavučině sítí a zabij druhou falešnou **Elviru**. Vezmi **tomahawk** a zhoupni se po pavučině do třetího patra. Sjeď výťahem dolů a jdi do studia 1.



Než vejdeš do strašidelného domu, seber **barometr** ze stěny. Změň jej v **kouzlo Summon storm** (přivolání bouře). Jdi na střechu a **kouzlo Summon storm** použij. Blesk sjede tyčí elektricky nabíje aparát v laboratoři ve sklepě. Běž dolů, do laboratoře a pákou nastav stroj z Frankensteinem na maximální výkon. Kleštěmi přestřipni dráty vedoucí k Frankensteinově hlavě. Seber: **metal band**, **scalp a brain**. Z mozku (brain), srdce (heart), vajíček (Eggs) a modlitební knihy (Prayer book) namíchej **Resurrection spell** (oživování mrtvých). Z lana a listiny **Binding scroll** vytvoř **kouzlo Bind demon** (spoutání démona). Jdi do kostela ve studiu 3 a **kouzlem Resurrection** oživ faráře. Na jeho otázky odpověz **1,2,2,1** a farář ti slíbí svou pomoc - nakreslí na parkovišti **magický pentagram** na přivolávání démonů. Jdi do sklepa k indiánovi a dej mu **Tomahawk**, **válečné kopí** (War lance), **magický váček** (Magic bag) a **dýmku míru** (Peace pipe). Vezmi si od něj požehnaný **tomahawk**, **kopí** a **váček** a jdi na parkoviště.

Deset černých svíček rozmístí na pentagram a klikáním myši je postupně zapal. Připrav si k ruce **tomahawk** a **kopí** a použij **Magick bag** k přivolání **Cerberuse**. Až se zjeví, spoutej ho **kouzlem Bind demon** a jakmile pohasne blesk, hoď na něj **kopí**. Hned poté mu vyfíkní srdce **tomahawkem**. **Elvira**, se kterou se nyní setkáš bude již konečně ta pravá a má pro tebe zajímavé překvapení. Nashle... u další adventure od firmy **ACCOLADE** nazvané „**WAXWORKS**“ se těší

ANDREW

Elvira II

Accolade, 1992

grafika 1, hudba 2, nápad 3, zábava 2

Amiga 70%
ST, MS DOS

The Bank mission



mit a cesta k horníkovi je volná.

Alan: Z vybavení na začátku si vyber baterku a olejničku. Z důlní kanceláře jdi do místnosti označené (6), vezmi žebřík (ladder) a ve vedlejší místnosti ho použij na odkrytou jámu. Projdi přes tmavé místnosti dolů, do místnosti (7). Tady leží další vrtačka (pneumatic drill), ale zatím ji nech ležet. Dvě místnosti doleva je nepohyblivý vozík. Použij olejničku, namaž kolečka a roztláč vozík. Vozík přesně padne do jámy ve třetí obrazovce. Dojdi na konec chodby k výtahu a nastup. Z výtahu dojdi do místnosti (8), seber kabel (compressor cable) a dojdi do místnosti s kompresorem. Tady polož kabel a s baterkou se vrať pro vrtačku (7). U kompresoru polož baterku, natáhni drát ke stěně a vyvrtvej otvor. Dojdi k horníkovi, kde čeká Brains a společně ho dopravte nahoru. Nakonec se ještě Brains musí vrátit k důlnímu kombajnu v nejspodnějším podlaží a.....mission completed.

The Submarine mission:

Úkolem je zachránit havarovanou jadernou ponorku na dně oceánu. Záchrana spočívá ve vyzvednutí na povrch a v zneškodnění reaktoru. Oba záchránci začínají na stejném místě u batyskafu THUNDERBIRD, a proto popíšeme hru pro oba najednou. Na začátku si z vybavení vezmi skafandr a pilulky. Druhý člen týmu vezme sprej proti žralokům a cokoli jiného. Hned na začátku použij pilulky. Druhý záchránář, který pilulky nemá dojde ihned do místnosti (2), kde pilulky najde a použije. Dojdi do místnosti (1), kde od kapitána dostaneš modrou kartu (blue passcard). Se skafandrem se dej doleva, sestup do zatopené místnosti (3), kde leží červená karta (red passcard). Ve skafandru nemůžeš sbírat věci, a proto projdi celé patro a otevři všechny přetlakové dveře. Až budou všechny místnosti propojeny, vypusť vodu pomocí vypínačů uprostřed každé místnosti. Seber červenou kartu a dojdi do místnosti označené (r). Tady jsou dva ovládací panely reaktoru. S druhým záchranářem dojdi do stejné místnosti. Každý ať vezme jednu kartu. Ten s modrou přistoupí k levému, ten s červenou k pravému panelu. Současně karty použij a.....reactor shut down.

Mise skončí až po vynoření ponorky na hladinu. Dojdi zpět k zatopeným místnostem, které jsou už suché a sestup do místnosti o patro níž. Tady postupuj stejně jako v předchozím patře a až budou všechny dveře otevřeny, vypusť vodu.....ship resurfaced.

Se skafandrem a sprejem proti žralokům (can of SHARK-OFF TM) sestup na dno moře. Sprej použij na žraloka (ž) a seber žlutou kartu (4-yellow passcard). S žlutou kartou se vrať do žlutého batyskafu Thunderbirds a.....mission completed.

The bank mission

Posláním mise je proniknout do ostře střeženého prostoru banky a odcizit důležité dokumenty ze sejfy v podzemních

The Submarine mission



prostorách. Na akci se vydává Lady Penelope a „sluha“ Parker, přestrojení Thunderbirds. Jako Lady Penelope si na začátku vezmi sprej a myšku na klíček, Parker vezme dynamit a cokoli jiného.

Od startu doleva použij sprej na hlídače. Polož sprej, dojdi do banky a počkej u výtahu. Druhý člen týmu musí dojít také k výtahu a společně vyjedte do prvního patra, do místnosti označené (a). Tady je devět skříňek. Skříňka se otevře, když jeden člen týmu stojí u jiné skříňky. Postupně prohlédni všechny skříňky až najdeš klíč (key to a safe). Vrať se dolů a dej se doleva, dojdeš k dalšímu výtahu. S oběma členy týmu sjeď do 2 patra a dotlač vozík plný zlata do výtahu (to zvládne Parker). Ve 4. patře najdeš druhý klíč (b). Sjeď do 6. patra a vystup z výtahu. Ve vedlejší místnosti je obranné zařízení, které vystřeluje laserové paprsky. Použij myšku na klíček, která bez problémů projede skrz stěly a vypne zařízení. Jedním členem týmu vezmi oba klíče a proveď následující akci: jdi o dvě patra níž a doprava k žebříku. Vlez na žebřík, ale ještě neopouštěj místnost. Až zleva přiběhne hlídač, rychle slez dolů do bezpečí - odálkal jsi hlídače.

S druhým Thunderbirdem, který má dynamit se dej dolů a doleva, až dojdeš na konec chodby, kde vylezeš nahoru do místnosti označené (c). Tady použij dynamit u trezoru a uťež do druhé místnosti. Za chvíli (cca 20 sekund) se vrať, po explozi dynamitu najdeš v trezoru třetí klíč. Jdi dolů, do místnosti (d), tady leží čtvrtý klíč. Nevstupuj do místnosti označené (m), tady totiž číhá nebezpečná myš (!?) Dojdi do místnosti, kde je šest spínačů. S druhým členem týmu dojdi do podobné místnosti na druhé straně. Spínače otevírají šest dveří k sejfu na druhé straně. Proto s jedním Thunderbirdem vejdi do sejfu a druhým zkoušej přepínat spínače. Po každém přepnutí spínače se podívej, jestli

se otevřely dveře k sejfu na druhé straně. Po několika pokusech najdeš tu správnou kombinaci. Potom stejným způsobem otevři i druhou šestici dveří. S oběma členy dojdi k trezoru uprostřed, použij všechny čtyři klíče, sejf se otevře, objeví se dokumenty. Seber dokumenty a.....mission completed

The Hood mission

Na vzdálené planetě sídlí šilený profesor, který ukradl dokumenty Thunderbirds a staví raketu, kterou chce zničit svět. Úkolem je najít dokumenty a zneškodnit raketu.

Na začátku vezmi brýle a lepidlo jedním členem, druhý ať vezme brýle a pistoli. Dojdi do baru, vejdi do prvního patra (1), vezmi klíč k pianu (piano key). Ve vedlejší místnosti (2) jsou dvě skříňky. V té levé najdeš noty (some sheet music). Vrať se k pianu a odemkni ho (použij klíč). Druhý Thunderbird dojde k pianu a postaví se za něj. Použij noty, seber jednu z věcí, které jsi musel položit a přístup také k pianu. (sebou musíš mít lepidlo, pistoli a dvoje brýle). Piano zahrraje melodii, spustí tajné zařízení, podlaha se propadne a ty sjeď do podzemí. Ihned jdi kousek doprava a použij lepidlo. Ustup zpět doleva a počkej až přiběhne strážník robot a přilepi se. Seber bombu v místnosti (3). Thunderbird s pistolí se dá doprava, po žebříku dolů až k místnosti se silovým polem. Tady tříkrát vystřel do vypínačů na druhé straně a pole vypneš. Projdi, jdi až k raketě a sestup do nejspodnějšího patra, kde v místnosti napravo přepneš spínač. Druhý člen týmu, který má brýle a bombu vyjde až do místnosti napravo nahoře (4), kde leží film (Thunderbirds secret film). Ve vedlejší místnosti přepni spínač, v raketě se objeví otvor. Jdi doleva k otvoru, použij bombu a můžeš si blahopřát ke splnění všech misí.

ICE

Thunderbirds

grafika 3, hudba 3, nápad 2, zábava 1

C 64 60%

Atari XL/XE, Sinclair

spanner), jdi doleva a v místě označeném (2) vezmi kladivo (hammer). Můžeš nést jen dva předměty, a tak tady musíš položit i lucernu. S kladivem a klíčem se dej nahoru až dojdeš k rozbitému výtahu. Použij kladivo, párkrát klepni do výtahu a je v pořádku. Polož kladivo, nastup do výtahu a počkej až se rozjede. V místě označeném (3) vystup z výtahu, seber detonátor (dynamite plunger) a znovu nastup. Vyjed nahoru, od výtahu napravo najdeš vodní pumpu. Použij na ni klíč a vyčerpáš vodu. Polož klíč a vrať se výtahem dolů pro lucernu. S lucernou a detonátorem dojdi do místnosti s číslem (4). Tady najdeš drát (fuse wire) ale zatím ho nesbírej. Jdi dál nahoru, přes temné místnosti (bez lucerny tady čeká smrt!) až k zavalené chodbě. Tady polož detonátor a vrať se pro drát (4). U závalu polož lucernu, vezmi kabel a detonátor a přístup k hromadě kamení, ve které je nevybuchlý dynamit. Z vedlejší místnosti odpálíš dyna-

The hood mission



The mine mission





truhlu. Přivlastni si **kouzlo Massacre** a svatý symbol, **S (6)** ukradni si měsíce zlaťáků z truhly, **J, Z, Z, Z (8)**. Kuře dej sedícímu muži a odnes truhličku a extra energii, **J (9)**. Vypij **Super fast potion** a rychle posbírej a vypij všechny püllitry (pivní maratón).

Vezmi magnet (**lodestone**), **V (10)**, nalákej monstra pod buchar a až budou všechny rozmáčkány, seber klíč. Klíčem odemkni zámek, seber truhličku a přehoď páku, **V, V (11)**. Polož své dvě malé modré truhličky, do každé vlož svatý symbol a vhod' je do velké truhly spolu



s truhličkou, která leží zde, v místnosti. Bedna ti tyto předměty změní na potřebný odpastovač, **J, V (12)** polož na zem magnet a suň ho až k ležící kouli. Uchop klíč, odemkni velkou truhlu, klíčem z ní odemkni dveře, seber **kouzlo na otevírání truhel Unlock chest** a extra energii. Z menší bedny vyndej **kouzlo Dispel magic** a použij ho na ležící kouli. Polož svou zamčenou truhličku a klíčkem z koule ji otevři - získáš další extra energii, **Z**. Za pomoci extra energií se dostaň k páce a přehoď ji, **Z (13)**. Dávej pozor na šípy, odpasti pravou truhlu a otevři ji kouzlem **Unlock chest**. Pomocí **kouzla Dispel trap** otevři vnitřní truhlu i malé truhličky z ní. Vezmi klíč a **kouzla Activate a Learn potion**, přehoď páku, **V, J (14)**. Postav na zem nepotřebné věci a přeskoč překážku, přehoď páku a vrať se pro **kouzlo Reveal**, **Z (15)**. Postav stůl doprostřed místnosti, vylez na něj a používáním **kouzla Reveal** si postav schody ke dveřím, **Z (16)**.

Použij **kouzla Active, Massacre a Active**, schovej se za sud, znovu použij **kouzlo Active** a schován za sudem proběhni doleva, **Z (17)**. Čtyřikrát stiskni tlačítko, pak jednou druhé a třikrát první, **Z (18)**. Pomocí nepotřebných věcí přejdi bodáky a seber klíč. **Kouzlem Turn monster** naved' monstrem do bodáku a odemkni zámek klíčem, **S, V, V (19)**. Bariéru podlož dostatečným počtem nepotřebných věcí a přehoď páku, **V (20)**. Otevři truhlu, seber klíč a přehoď páku, **Z, Z (21)**. Prozkoumej otvor, pomocí **nápoje Super fast** doběhni pro minci a vhod' ji do otvoru. Seber a použij teleport.

V následující místnosti nenech spadnout ani jeden diamant na podlahu, polož několik nepotřebných věcí, abys diamanty zablokoval. Chvilu to vydrž a vrať se do místnosti 9. Klíčem z 20 odemkni západní dveře a vejdi.

LEVEL 2

V první místnosti vezmi chléb ze sudu, **Z (2)**, vyměň chléb za pytel s kameny a mrchu zablokuj holí, **V, S (3)**. Zabij mrchy kameny z pytle a vezmi klíč, **S, S (4)**. Rychle odemkni pravý zámek klíčem ze 3, **S (5)**; seber **kouzlo Activate** ze skříně, **J, J, J, J, Z, J, J (6)**, použij **kouzlo Activate**, **V (7)**. Otevři bednu, seber **nápoj Super, fast** na rychlost a extra energii, **S (8)**.

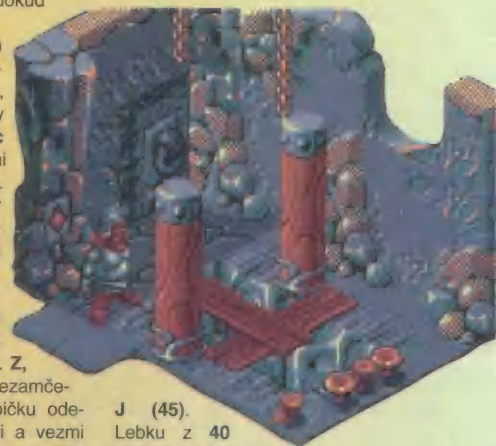
Z truhly vyber **kouzlo Massacre**, jed' na pavouky **Spider poison** a **nápoj Cure poison** léčící otravu, **J, Z, S, S, S (9)**, zabij mrchy, vypij lahvičku, **Z (10)**. Po nestvůře rychle skoč na plošinku a přehoď páku, **J (11)** šestkrát přehoď páku a stiskni tlačítko. Přečti knihu a seber **kouzlo Dispel curse**, dále prozkoumej sud, na kterém leží korbel a vezmi **kouzlo Turn monster**, můžeš si také nabrat spustu jídla, **J (12)**. Zvedni pytel s kameny, prozkoumej polštář, vezmi klíč a přehoď páku, **Z**. Na pravou páku použij **kouzlo Dispel curse** a pře-

telnost), skoč na mrchu a sraz klíč z tyče. Přivlastni si **kouzlo Unlock door** a odemkni jím dveře, **V (29)** přehoď obě páky, **Z**, (vrať se) **V**, odemkni jižní dveře **kouzlem Unlock door, J, Z** (přeskákat přes prkna), **J, V, V, V (24)** přehoď páku, **S (31)**. Polož **diamant Evil gem** z 23, **J, V, V, V, S, S, V (32)** vezmi červenou truhličku, **Z (4)**, klíč od pavouků z 24 vlož do zámku, **Z (33)**. Tak dlouho mačkej střídavě tlačítka, dokud neotevřeš dveře, **Z, J, Z, Z**, přehoď páku, **J (31)**. Rychle vezmi **Evil gem**, **S, V, V, V (34)**. Polož diamant na oltář a ukamenuj mrchu. Klíčkem z ní otevři truhlu, seber **magické střely Missile** a odpastovač.

Z, S, V, V, J, J, 6x Z, J (35) - projdi mřížemi a polož několik předmětů, aby na tebe mrcha nemohla. Přeskoč mříž, zabij zdálky potvora a přehoď páku. Seber **kouzlo Activate** a extra energii (kousnutí mrchy se dá vyléčit nápojem **Cure poison**). **V (36)** pober všechny peníze, zbraně a extra energii. Třikrát otevři a zavři velkou truhlu a do objevivšího se zámku vlož klíč z 26, **V, V (37)**, zvedni kámen, **J, (38)** použij **kouzlo Activate, Z (39)**. Použij **kouzlo Turn monster** a novou zásobou kamenů z 36 zabij další potvora. Vezmi klíč a vlož jej do pravého zámku, vejdi (40), postav věž z mnoha věcí a přeskoč tyče. Na druhé straně seber lebku a postav na sebe dva püllitry + nepotřebnou věc, vyskoč na trofej a z ní přes mříže zpět; pober si své věci, **J, J, V, V, J (41)**. Polož cokoliv na bodáky před klíč, vlož kámen z 37 do otvoru a mačkáním tlačítka klíč sestřel na zem a seber ho, **V (42)**. Vezmi **kouzlo Unlock chest** a zmrazovač **Freeze**. Polož na zem červenou bedničku z 32, použij na ni odpastovač a **Unlock chest**. Otevři vnitřní bedničku a seber tři klíče. Klíčem z 37 si odemkni dveře, **Z, S, Z, Z (42)**. Zabij mrchu a do zámku vlož klíč označený „Earth“, **J (44)**. Rychle vlož klíč „Venus“ do dolního zámku, **zakoužl Freeze**, dotáhni sud pod horní zámek a vyskoč na něj. Do horního zámku vlož klíč „Mercury“ (vivat Queen), přehoď páku,

hoď ji, **Z (13)**. Uchop **nápoj Giant jump** (velký skok) a strč hůl mezi pravé tyče (pod bedničku). Přehoď páku, vytáhni hůl a zvedni bedničku, **V, J, Z (14)**. Použij **kouzlo Turn monster** a přehazuj páku, dokud neprojdeš pod tyčemi.

J, zvedni kámen, **Z, S (18)** posbírej kameny, **S (15)** přehoď levou a pravou páku, sesbírej všechny kameny a vezmi **kouzla Bless magic** a **Unlock door, Z (16)**. Vezmi klíč z truhly, **V, V (17)**. Prozkoumej mrtvolu, odeber klíč, postav věž z věcí a přeskoč mříže. Přehoď páku a posbírej si své věci, **Z, J (18)**. Klíč vlož do zámku a **kouzlem Unlockdoor** si odemkni východní dveře, **V (19)**; vezmi Jade diamant ležící za oltářem, **Z, Z (20)** otevři bednu a vezmi nezamčenou krabičku, zamčenou krabičku odemkni klíčem ze stolu, otevři ji a vezmi **rubín**. Přisuň si stoličku ke dveřím a odejdi po ní (nestoupej na práh!). **V, J (21)** do sudu naházej šest kamenů z okolních místností a z bedničky vezmi **diamant Tigers eye**, **V, S, V, S, S (22)** odemkni zámek klíčem ze 17 (kdo potřebuje doplnit střelivo, může si jej vybojovat v jižnější místnosti - dolní dveře). **Z** (horní dveře - 23) prozkoumej mrtvolu a rychle ukradni diamant. **V, S (24)** vypij **nápoj Super fast**, rychle běž k sudu a vlož do něj jed na pavouky **Spider poison**, **Z (25)**. Do první lebky vlož **diamant Tygří oko**, do druhé **rubín** a do třetí **kámen Jade**, **Z (26)**. Pomocí věcí skoč na prkna a přeskákej až k páce. Páku přehoď a vezmi klíč, **Z, S (27)**. Přehoď páku, postav si věci na zem a přeskákej přes prkna, **S (28)**. Použij **kouzlo Massacre** a východní dveře odemkni **kouzlem Unlock door, V, S (29)** přehoď obě páky, **Z (30)**. Vypij **kouzo Immortality** (nesmr-



J (45). Lebku z 40 vhod' na oltář, vezmi klíček a z truhly vezmi **nápoj síly Strength** a **kouzlo Turn monster**, **S, S, S, V, S, V, S, Z (46)** použij **Turn monster, Z (47)**. Odemkni klíčem ze 45, **Z (48)**. Vypij sílu **Strength** a odtáhni sud pod prkno, přehoď páku, **J (49)**. Pober prachy a vezmi klíč, **S, V, V, V, S, S (28)**. Klíč ze 49 vlož do pravého zámku a klíč z 30 do zámku levého, vejdi...

LEVEL 3

V místnosti 1 (S,S) otevři truhlu, seber **kouzlo**

Konečně! CADAVER II je pokoušen! Původně jsem předpokládal, že jej dohraji ihned po dílu prvním a vydám jeho řešení v EXCALIBURU 10, ale jak sami vidíte, zpozdil jsem se s vydáním až do čísla 13. Zpoždění nebylo způsobeno ani leností, ani neschopností, ale CADAVEREM. Věřte mi nebo ne, tak tuhá hra jako je (byl) Cadaver II se jen tak nevidí. Že už dávno vyšly návody v časopisech Powerplay a Amiga Joker? Nenechte se vysmát - byly chybné! Ano, přiznávám se, že jsem se tentokrát po totálním zákysu podíval na německé řešení třetí zóny této zapeklité hry a ouha: k ničemu mi to nebylo. Zrovna v místech, kde jsem měl problémy já, byly německé návody špatné (zákysy trvaly skoro půl roku a týkaly se místnosti 8 ve třetí level a později místnosti X levelu 4). Tyto informace zde neuvádím proto, že bych snad chtěl sočit proti Powerplay, nebo (chraň pánbůh) proti skvělému Amiga Jokeru. Chci jen zdůraznit všem lidem, kteří si myslí, že opisujeme návody ze západních časopisů, že jsme tak nikdy nečinili a nečiníme. Jsme sice „pouze“ Češi, ale to nemění nic na věci, že bychom nemohli spousta her dohrát jako první! A teď k našemu tématu.

CADAVER II je vskutku tuhá 3D chodička-bludištkovka, a kdo má slabé nervy ať se jde raději projít ven. Firma BITMAP BROTHERS ne nadarmo slibovala, že druhé pokračování CADAVERA bude určeno pro skutečné Cadaver-experty. Avšak nebojte se, NÁŠ návod sice vychází později, ale zato je 100% přesný.

A teď do toho: (Přecházení mezi místnostmi bude popisováno standardně - tj směry Sever, Jih, Východ, Západ (S,J,V,Z). Jména místností jsou natolik monotónní, že jsem se rozhodl je ani neuvádět - čísla budou stačit. Stejně jako v návodu na předchozí díl budu pro kouzlo Dispel trap používat výraz „odpastovač“.

LEVEL 1

V první místnosti (1) seber deník a vhod' jej do šterbiny, **Z (2)**. Prohledej kosti, přivlastni si **Orcsineův deník** a ze stoličky vezmi **deník svůj**, **Z, S** (pravé dveře-3). Ze skřínky uchop nápoj na rychlost zvaný **Speed potion** a svatý symbol. Zpod polštáře vezmi **dýku**, **J, S** (levé dveře-4). Seber klíč ze skříně, **J, Z**, odemkni klíčem, **S (5)**.

Prozkoumej kosti a vezmi **Valuinův deník**, **J, V, V, V (1)**. Oba cizí deníky vhod' do šterbiny, **Z, S (6)** páky nastav tak, aby pouze prostřední směřovala dolů. Seber teleporter a použij ho (7). Vyndej kuře, odpastovač **Dispel trap** ze skřínky, přehoď páku, prozkoumej kosti a seber **Purvalův deník**, **S, Z, S (5)**, odpasti truhlu, vezmi **kouzlo Turn monster**, dýku a malou truhličku, **J, V, V, V (1)**.

Purvalův deník vhod' do šterbiny, **Z (2)**. Obě dýky zasuň do oltáře, prozkoumej a použij lebku, vezmi klíček a odemkni



Fireball

a kalich, J (2).

Shoď skleněnou kouli z oltáře a seber střepy, J, J (3). Polož kalich pod sud a nalij do něj víno. Než ho zvedneš, vlož do něj střepy pro lepší zažívání. S, S, S (1) podej kalich knězi, vezmi klíč a vlož ho do zámku, Z (4). Skoč na stoličku a prozkoumej stěnu, stiskni tlačítko a seber klíček. Otevři velkou truhlu a vezmi kouli s vyrytým „N“. J (5), otevři truhlu a vyndej talisman a klíč. Truhlu zavři a znovu ji otevři. Vezmi teleporter, ale zatím jej nepoužívej, S, V, J, J, J (3) odemkni klíčem z 5, J (6). Nepotřebnou věc zablokuj jeden z otvorů v zemi, pober mince a vezmi odpastovač, Z (7) seber tři věci z kruhu a zapamatuj si je, Z (8). Tuto místnost jsem proklet. Musíš postupovat přesně takto: přehoď pravou páku a z prvního otvoru v podlaze rychle seber **Unlock door spell** a **Super jump** (otvíráč dveří a superskok). Vyskoč z díry po pytlích zlata, zabij monstrem **kouzlem Fireball** a seber **kouzlo Mind blast** z jeho díry. Vypij **Superjump** a vyskoč ven, spadni do díry vlevo. V dolní místnosti seber kalich a chvíli počkej. Až budeš nahoře, přehoď levou (!) páku a **zakouzli Unlock door** na levé dveře (UFF), Z, Z (horní dveře-9). Rychle přehoď páku, uskoč a seber klíč a bedničku, V. Polož bedničku z 9, odpasti ji a otevři, klíč vlož do zámku, Z (dolní dveře-10). Vezmi nápoj na sílu (Strength potion) a **kouzlo Activate**. Odtáhni pravý sud. Opatrně vytáhni klíček zpoza levého sudu, V, S (11). Odpasti a otevři truhlu, vyndej talisman a překladatelské **kouzlo Translation**. Mimochodem, pokud v této místnosti vložíš křišťálovou kouli (leží zde na zemi) do otvoru ve stěně, pasuje tam. Pravděpodobně k ní máš najít kouli druhou, aby se cosi stalo, já druhou kouli nenašel. Kdo záhadu vyřeší, bude slavný pařan!

Pokračuj: J, V (dolní dveře), V, V (6) naplň pohár vodou ze sudu, Z (7) použij **kouzlo Activate**, Z, Z, V (horní dveře-12). Zablokuj dveře vpravo, aby ti padající kameny nezatarasily vchod. Seber talisman zpod schodů, otevři truhlu a vyzvedni **Bless spell**, klíč a talisman, V (13). Rychle proběhni přes bodáky a klíč ze 12 vlož do zámku, **nesbírej lahvičky (!)**, S (14A).

Vlož správné talismany do dutých kamenů, V (14B), opět vlož dva zbývající talismany do kamenů, prozkoumej oltář, stiskni



tlačítko a seber kouli s vyrytým „A“, polož lahvičku **Strength potion** a zakouzli na něj **Bless spell**, vezmi posílený nápoj, J (15). Odpasti truhlu a seber truhličku. Vypij posilující **Strength potion** a odsuň náhrobek, spadni dolů. V dolní místnosti vezmi

odpastovač z malé

truhličky a odpasti velkou

bednu. Otevři ji a seber další odpastovač. Odpasti menší bednu a pober urny. Polož zamčenou truhličku z minulé místnosti a otevři ji klíčkem, který zde leží. Seber a použij teleporter (14B), Z, Z (16). Přehoď páku tak, aby klíč spadl na plošinku, klíč seber, V, S (17). Tři věci, které ležely v kruhu v místnosti 7 polož do kruhu a odemkni zámek klíčem z 16, S (18). Odpasti malou bednu a vezmi Imunitu, otevři obě tajné schránky v severní stěně a seber kouli s vyrytým „U“. Seber čtyři nádoby s vodou, J, Z, Z (19). Ústům, která mluví pravdu (v mém případě to byly pravé) daruj čtyři nádoby s vodou z 18 a pohár naplněný u sudu v 6, S, V (20). Vezmi **kouzlo Unlock door** a klíč, použij teleporter z 5. V následující místnosti vezmi minci z bedny a vlož ji do otvoru. Správně odpověz na otázky a znovu použij teleporter (5).

Vrať se do místnosti 19, jdi na sever, postav si věž z věcí, vypij Superskok a proskoč otvorem ve stěně, Z, Z, odemkni klíčem z 20, J, J (21). Přehoď obě páky a použij **Unlock door** na pravé (!) dveře, vrať se do místnosti 26 a skoč do díry. V dolní místnosti seber knihu a klíč z truhly a použij **kouzlo Activate** (26). Jdi na sever a spadni do díry (22), díky knize můžeš projít na východ do 23 a vzít **Měsíční kouli**, Z (22) přehoď páku a vyjeď ke dveřím, Z (24) vezmi a použij teleporter (25). Koule s písmeny „U“, „N“ a „A“ vlož do otvorů v zemi - vznikne magický nápis **LUNA**. Doprostřed polož měsíční kouli z 23 a pober všechny **kouzla Mind blast**, Z, 2x přehoď páku, Z (26). Čtyři kouzla **Mindblast** vlož do truhly a seber velmi silné kouzlo **Mindblast**. Polož svou truhličku zvanou **Casket of protection** a zmíněné kouzlo do ní vlož. Truhličku seber, S, V, V, známým způsobem přeskoč díru, J, V, V, J, Z (16).

Tato místnost má asi i jiné řešení spojené s lokací 11, ale já jsem si postavil komín z několika věcí, vyplil jsem Superskok a díru jsem prostě přeskočil. Na druhé straně polož lahvičky s extra energií a kouzlo **Fireball**, vejdi na západ (27). Polož truhličku **Casket of protection** (ne však přímo před dveřmi!), otevři, nech kouzlo **Mindblast** ležet na zemi a seber krabičku. Vezmi Strážci diamant a vrať se na východ (16). Vlož diamant do úst a do krabičky, kterou máš u sebe vlož kouzlo **Fireball**, Z (27). Vezmi a použij **kouzlo Mindblast**. Střílej do Strážce **Firebally**, až zemře (můžeš se vrátit pro hojivé lahvičky do 16, ale zbraně s sebou neber). Až Strážce zabiješ, jdi dvakrát na západ.

Finální úroveň přístře, prostě se nám do tohoto čísla již nevešla. **ANDREW**

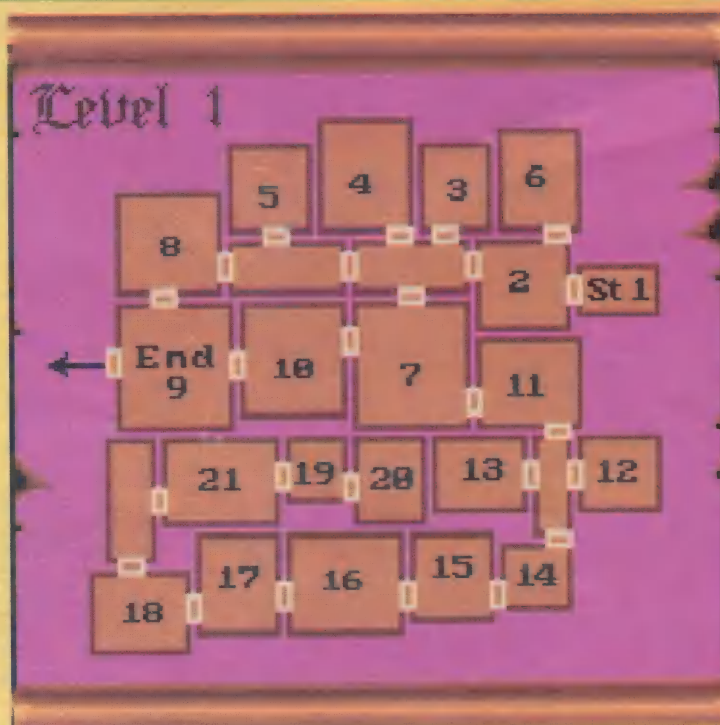
Cadaver II

Bitmap Brothers, 1991

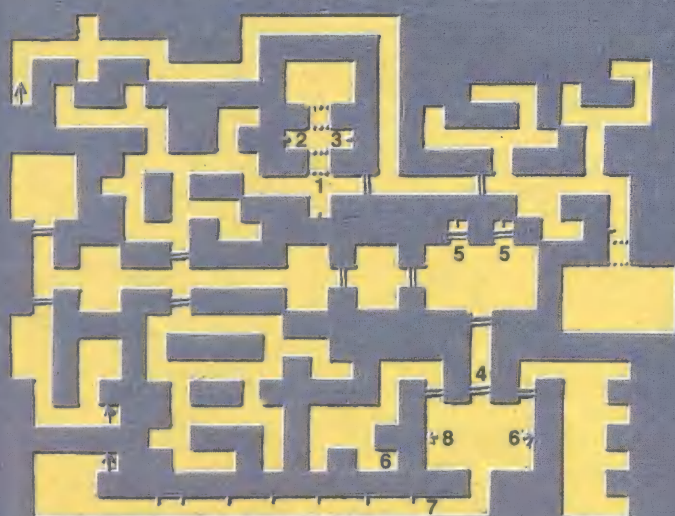
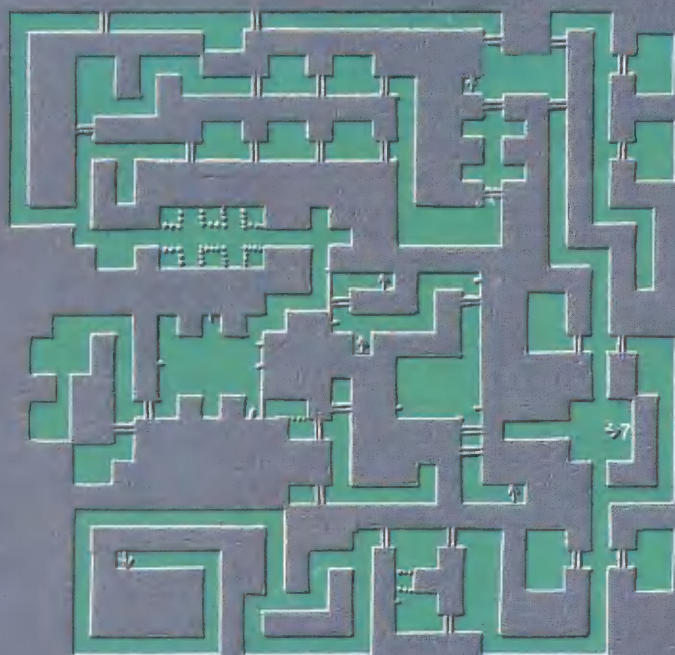
grafika 1, hudba 1, nápad 2, zábava 1

Amiga 82%

ST, MS DOS



LEVEL 9



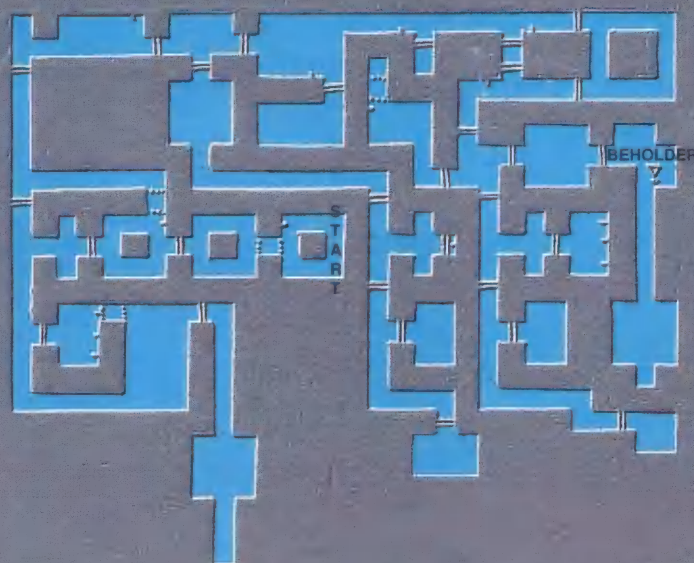
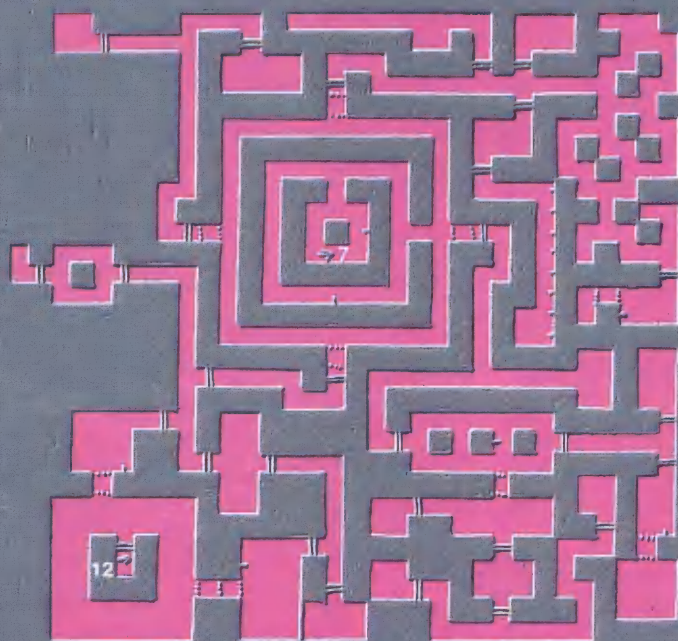
LEVEL 10

LEGENDA:

- 1, 2, 3 - DVAKRÁT STISKNOUT
- 4 - NEČÍST NÁPIS - NEBEZPEČÍ VÝBUCHU!
- 5 - NEDOTÝKATI SE!
- 6 - PRINC KEIRGAR - NEBRAT S SEBOU!
- 7 - VŠECHNO 13X STISKNOUT, PŮTOM W, W, W, W, E

KIKI

LEVEL 11



LEVEL 12

Jsem víc než
Beholder...

Jsem
HRÁČ



PLAN 9 FROM OUTER SPACE - HRA, KTERÁ PŘIŠLA Z VESMÍRU

Na samém počátku hry dostaneš od svého šéfa sto dolarů a úkol: musíš najít šest ztracených částí filmu a doručit je zpět. Není to nic lehkého, a tak se moc nezdržuj.

Vydej se do skladu (STORE ROOM) a vezmi ze sochy náhrdelník (TAKE LOVE BEADS). U vchodu požádej hlídače o zavození taxi. Počkej až přijede a dej muži u dveří deset dolarů. Vyjdi na ulici, ale do vozu nenastupuj. Místo toho jsi jednou na sever a potom doprava - do baru. Tady promluv s osobou, která prodávala změnu pohledu (TALK TO STRANGE FEMALE TYPE). Dozvíš se adresu podivného muže - herce jménem Bela Lugosi, původem z Transylvánie (ano, hrabě Dracula odtamtud také pocházel). Kup si láhev rumu od barmana (TALK TO BARMAN) a vrať se do hlavní budovy. Pracovna tvého šéfa je již prázdná, a tak proklouzni do jeho soukromé místnosti. Prozkoumej všechny obrazy na zdi (EXAMINE PICTURE) - na jednom z nich je další adresa. Vydej se znovu ke dveřím budovy. Objednej taxi a tentokrát již nastup. Jako adresu uveď Lot 9, Pleasant Rest, Highgate. Vystup z vozu, jdi na hřbitov a sestup do krypty. Prozkoumej tělo v otevřené rakvi (EXAMINE BELA LUGOSI'S BODY) a nalezněš klíč. Ze země zvedni kladivo (TAKE HAMMER). K čemu asi kladivo sloužilo, když v hrudi Bely Lugosi vězí hluboko zaražený krvavý kůl? S klíčem se vrať do taxi a vydej se na druhou adresu: Vlad The Impaler St. V temném domě najdi pracovnu a proved' následující akce: prozkoumej reklamní letáček obchodního domu (EXAMINE FLYER). Vezmi fotografii (TAKE PHOTOGRAPH) a tak dlouho strkej do vypaných hlav na zdech, až zpoza jedné z nich vypadne kreditní karta (PUSH TROPHY). Takto vybaven se vyprav na nákup do místního obchodního domu.



V obchodním domě se můžeš libovolně pohybovat pomocí výtahu, stačí jen mačkat knoflíky (PUSH BUTTON). Nejprve jeď do druhého patra a kup si upíří masku (TALK TO ASSISTANT). Potom masku prozkoumej (EXAMINE SCARY MASK), nalezněš malý klíček a papírek. Masku a papírek polož (DROP SCARY MASK; DROP NOTE) a vyjeď o patro výše. V cestovní kanceláři ve třetím

patře si kup letenku do Brazílie (TALK TO ASSISTANT). Ve čtvrtém patře je jen kino, a tak se zastav až v podlaží č.5. Promluv s prodávacem a nahod' téma sklizení kukuřice (TALK TO ASSISTANT). Prozkoumej lopatu na zdi, znovu s prodávacem promluv a lopatu kup. V kopírovacím zařízení na jeho stole si ještě ofoť svoji fotografii z pasu (USE PASSPORT WITH PHOTOCOPIER). Vyvez se do nejvyššího patra a prozkoumej kreditní kartu (EXAMINE TrEx CARD) - na jejím rubu je napsáno číslo, které si musíš zapamatovat. Dej klíček z masky úřednici u přepážky (GIVE SMALL KEY TO TELLER) a až se bude ptát na číslo schránky, odpověz číslem z rubu kreditní karty. V sejfu otevři schránku a vezmi film (OPEN SAFE DEPOSIT BOX; TAKE FILM REEL). U přepážky si ještě na kreditní kartu (EXAMINE TrEx CARD) - na jejím rubu je napsáno číslo, které si musíš zapamatovat. Dej klíček z masky úřednici u přepážky (GIVE SMALL KEY TO TELLER) a až se bude ptát na číslo schránky, odpověz číslem z rubu kreditní karty. V sejfu otevři schránku a vezmi film (OPEN SAFE DEPOSIT BOX; TAKE FILM REEL). U přepážky si ještě na kreditní

V letištní budově dej svůj lístek ženě u přepážky a nastup do letadla. V letadle rychle projdi do pilotní kabiny a promluv s pilotem - prozradí ti svůj oblíbený brazilský hotel, své jméno a také to, že si v hotelu něco zapomněl. Až budeš takto informován, vrať se na své místo, připrav se a nekuř, za chvíli přistaneš v Brazílii.

Z letiště si vezmi taxi přímo do hotelu. V recepci prozkoumej knihu (EXAMINE REGISTRATION BOOK) a zapamatuj si číslo pokoje, ve kterém váš pilot bydlí. Potom si tento pokoj vezmi (TALK TO RECEPTIONIST). Dojdi do pokoje a ze stolu vezmi pilotův osobní průkaz (TAKE PILOT ID). V recepci vrať klíč a projdi přes pláž do jeskyně. V jeskyni nalezněš další film (TAKE FILM REEL). Pokud nebudeš mít u sebe fotografii Bely Lugosi, netopýři v jeskyni tě rozsápu. Vrať se na letiště, kde na tebe již čekají ostří hoši z místní policie. Veškerý odpor je marný. Můžeš se pokusit podplatit policistu na strážnici, ale od vězení tě to nezachrání. V žaláři dej hlídači láhev rumu (GIVE RUM TO PRISON GUARD) - Když se vypořádáš ven, vypadne z něj starobylá soška, která je dutá, a tak ji hned rozbij kladivem (USE HAMMER WITH STATUETTE). Získáš kuklu mýry Smrtihlava. Kladivo už potřebovat nebudeš, a tak jej polož (DROP HAMMER). Vrať se na letiště a nalep svou fotografii na pilotův průkaz (USE PHOTO WITH PILOT ID). Ukaž průkaz paní v recepci a sděl jí, že dnes letíš do Austrálie. Nastup do letadla a pěkně se prospi.

V Austrálii před budovou světově známé opery se pokochej krásou moderní architektury a potom si odskoč doprava na pláž. Promluv s dívkou v popředí, nejlépe

o počasí a potom jí nabídní korále (TALK TO BATHER), řekni větu: „Hi there, nice weather“ a potom „Would you like these beads?“ ze samé radosti tě zavede za svými přáteli. Až se na tuto společnost vynadíváš, vrať se na letiště a dej letušce zpáteční lístek. Leť domů a ještě na letišti prozkoumej bývalý pilotův průkaz (EXAMINE PILOT ID). Nastup do taxi a udej adresu AVIATION WAY, to je totiž pilotův dům. Dveře domu jsou ale beznadějně zamknuté, a tak si musíš pomoci starým osvědčeným trikem - západku na dveřích odstraň pomocí pružné kreditní karty (USE TREX CARD WITH FRONT DOOR). Snadné, že? V domě nalezněš potápěčský přístroj (TAKE SCUBA GEAR) a na zahradě další část ztraceného filmu.



Zajed se provětrat na hřbitov a při té příležitosti vylup hrob nalevo od krypty (3 krát USE SPADE WITH GRAVE; EXAMINE GRAVE) - nalezněš další film. Po této ne příliš příjemné akci raději zahod' usvědčující materiál (DROP SPADE). Zajed do hlavní budovy tvého šéfa a ze skladu vezmi slovník (TAKE DICTIONARY), stav se na stavbě a promluv si s dělníkem - když uvidí, jak jsi opálený z Austrálie, pošle tě za svými přáteli, které již dobře znáš - až je přišel potkáš, máš je pozdravovat od Freda. V restauraci severně od studia seber ze stolu balónek s reklamou na hru LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE. Teď se můžeš znovu vydat do Austrálie.



V Austrálii opět navštív milou společnost hippies a vyřiď pozdravy od Freda, na oplátku dostaneš další část filmu. Projdi kolem budovy opery na most a promluv si s mužem, který most natírá, protože je to špatně slyšet, budeš muset přijít blíž a ...uklouznout po slizké rybě. Pod vodou ihned použij potápěčský přístroj (USE SCUBA GEAR). Uchop páčidlo (TAKE CROWBAR) a nafoukní balónek vzduchem z kyslíkové bomby (USE

BALLOON WITH SCUBA GEAR) - úspěšně se dostaneš na pevnou zem i s těžkým páčidlem. Vydej se na letiště a udělej si výlet do Hong Kongu. Promluv si s mužem a zjistíš, že hledá věc, která se nazývá Netsuke, co to asi může být? Moc o tom nepřemýšlej a odleť do Washingtonu.



Z letiště tě taxi dopraví přímo do Bílého domu, kde budeš pověřen speciálním úkolem - proniknout na Kubu a získat důležité předměty. Po kratší cestě komunistickou administrativou na kubánském úřadě se setkáš s prostým smelínářem, který bude mluvit poněkud nesrozumitelnou španělštinou. Porad se o tom se slovníkem (EXAMINE DICTIONARY). Dostaneš plakát a krabici cigaret. Vrať se do Bílého domu a předej důkazy agentovi CIA (GIVE POSTER TO LARGE MAN, GIVE CIGARETS TO LARGE MAN). Poradí ti, abys se obrátil na Smithsonian Institute, kam se ihned vydej. V hale dej hlídači larvu mýry (GIVE SLIMY PUPA TO CURATOR) a až se odebere ji zkoumat, vnikni do skladiště. Ve skladišti otevři páčidlem bednu s označením O.R.Yental, Hong Kong. Nalezněš tajemný Netsuke a poslední část filmu. Neváhej a vražď do Hong Kongu.



Muži u stolu dej Netsuke a dostaneš budhistický talisman. S talismanem projdi doleva a přes hranice do Číny. Budeš přiveden do Tibetu k podivným mnichům. Ihned jim předej talisman a budeš vpuštěn do světa Nirvány. Vydej se směrem k mimozemšťanům a můžeš si blahopřát k úspěšnému dokončení další hry.

ICE

Plan 9 from outer space

Gremlin Graphic, 1992

grafika 3, hudba 4, nápad 2, zábava 3

Amiga 59%
MS DOS

EXCALIBUR 13 2 3 NÁVODY

AMIGA
info

dealer firem Commodore a GVP

Vánoční hity z naší nabídky
(ceny jsou včetně daně z obrátu)

Hardware: A500 (13190), A600 (14190), A600 HD (od 20750), CDTV (19990), paměť 1,8 MB (tel.), stereo sampler (1290), diskety 3.5"DD (179), 3.5"HD (259), TV modulátor (990)

Literatura: Uživatelská příručka (149), ASM 68000 (169), Deluxe Paint III (125), Maxiplan (95)

Začátečníky zaškolíme, poradíme.

Zboží zasíláme i na dobírku.

Záruka 1 rok, servis v ČSFR!

Objednávky a informace:

AMIGA INFO • BOX 729 • 111 21 Praha
tel. 02/254227, 252890, 223351-3 l. 2419

STRON S.R.O.

Uhohlická 452/33 • Praha 8 181 00 • CSFR
Tel, Fax: (02) 855 10 18

Ceny s daní platné pro prosinec '92

Rozšíření paměti pro počítač AMIGA 500

1,8 MB RAM neosazena.....	1.580,- Kčs
1,8 MB RAM osazena na 0,5 MB	2.070,- Kčs
1,8 MB RAM osazena na 1,0 MB	2.590,- Kčs
1,8 MB RAM osazena na 1,5 MB	3.250,- Kčs
1,8 MB RAM osazena na 1,8 MB	3.850,- Kčs

Rozšíření paměti pro AMIGU 500 Plus

1 MB CHIP RAM	2.250,- Kčs
---------------------	-------------

Různé součástky k AMIZE

např.: KICKSTART 2.0.....	1.350,- Kčs
---------------------------	-------------

Kromě tohoto výtažku z naší nabídky Vám nabízíme
možnost jakýchkoli oprav a úprav AMIGY a C64
Napište si o podrobnou nabídku.

HRÁČ

Nový herní
časopis pro
hráče všech
kategorií.



Tři skřítkové **Horney**, **Granny** a **Sleepy** mají za úkol vyléčit svého krále z hrozné choroby. Zlý čarodějník má královnu voodoo panenku. Jakmile do ní píchne jehlovu, král cítí, jakoby ho někdo probodl. Každý ze tří skřítků může dělat jen určitou činnost, ale spojením jejich schopností se jim záchrana krále určitě podaří.

Rohatý trpaslík **Horney** umí šplhat po laněch a bouchat do různých věcí. Trpaslík v čepičce s bambulí může věci brát a používat a vousatý trpaslík **Granny** umí čarovat.

Level 1

Horneyem bouchni do pravého sloupku brány, spadne roh. Seber ho se **Sleepy**em a zatrub pod stromem. S **Granny**em začařuj větev, která se stromu spadne - promění se na krumpáč, který zvední.

Level 2 - kód VQVQFDE

Polož krumpáč na zem. Začaruj první a třetí jablko zprava. Do začarovaných jablek bouchni s **Horney**em. Seber pravé jablko (Big apple 1) a vhoď ho do díry v mostě. To samé udělej také s jablkem druhým (Big apple 3). Vezmi krumáč, vykopej a zvedni diamant (malé světélko vpravo).

Level 3 - kód ICIGCAA

Se **Sleepy**em ukáž diamant před dveřmi vpravo na dveře jen zabuš.

Level 4 - kód ECPQPC

Začaruj levou rostlinu a polož diamant na zem. Seber malý hmiček vlevo (Pot 1) a otevři ho pod pravou rostlinou. Vylez s **Horney**em po levé rostlině na stůl a udeř do knihy na stoličce vpravo. Vezmi diamant a dej ho čarodějovi.

Level 5 - kód FTWKFFEN

Začaruj na špagátek u pravé ruky sochu. Vylez po něm s **Horney**em a bouchni do pravého oka sochy. Na levý okraj jazyka postav **Sleepy**ho. S **Granny**em začařuj na vršek truhly vlevo a utíkej se postavit na jazyk vedle **Sleepy**ho. Opět bouchni do pravého oka sochy a počkej, až se mumie vrátí do truhly. Poté slez dolů a nežli odejdeš, seber houbu.

Level 6 - kód HQWFTFW

Vylez s **Horney**em do třetího patra a zatáhni za kratší levé lano. Seber pistolí

a vystřel pod levým spícím pavoukem. Seber polštář a polož jej pod prostředního pavouka, kterého ihned začařuj. Seber láhev a vystřel pod pavoukem vpravo.

Level 7 - kód DWNDBW

Začaruj pytlík se semínkami a seber ho. S **Horney**em jdi na pole a postav se vedle strašáka. Se **Sleepy**em rozsyp semínka na poli. Jakmile se objeví ptáci, bouchni do strašáka. Začaruj na mrak vpravo a seber rostlinku. Semínka, láhev, hříbek a rostlinu dej čarodějovi.

Level 8 - kód JCJCJHM

Zakouzli na kostlivce a na odhozenou kost. Kost se promění ve flétnu. Seber ji a zahraj před hadem vlevo, potom s **Horney**em vylez po hadovi nahoru. Postav **Granny**ho na levý konec desky a **Horney**em shoď na druhý konec desky kámen. Proces vystřelení opakuj také se **Sleepy**em.

Level 9 - kód ICVCGCT

Se **Sleepy**em jdi úplně vlevo a potom nahoru (co nejdále od psa). Seber maso a kdekoli ho použij.

Level 10 - kód LQPCUJVTEXT

Použij kytu u nejbližší díry ve stromě. Seber povlávající sítku a začařuj malou větvíčku. Na její konec postav **Granny**ho a zatáhni za ní s **Horney**em. Podobně vystřel nahoru i **Sleepy**ho. Začaruj korkovou zátku vlevo nahoře, se **Sleepy**em ji seber a nacpi do druhého otvoru zprava. Připrav si **Sleepy**ho u otevřené díry a s **Horney**em udeř do dolní díry, ze které občas vykoukne ptáček. Se **Sleepy**em rychle chyt' ptáčka do sítky.

Level 11 - kód HNWVGKB

Jdi se **Sleepy**em opatrně před psa, pusť ptáčka a utíkej pryč. Potom psa začařuj a bouchni do levých dveří.

Level 12 - kód FTQKVL

Perem z kalamáře polechtej kostru na pravé noze. Vezmi hrnek s míčkem (Cup and ball) a dej ho kostře do ruky. Uchop klíček a vlož jej do ruky vystrčené ze zamířované bedničky. Kouzlem proměň pero na plácačku, počkej, až přiletí včela a zabij ji. Zabitou včelu kouzlem změň na házečí šípku a se **Sleepy**em ji vhoď do obrazu čaroděje. Seber elixír neviditelnosti.

Level 13 - kód DCPLQMH

Začaruj na kořeny stromu a seber váb-

ničku na ptáky. Zapiškej na ni u hnízda a počkej, až ptáček vysedí vajíčko. Do vajíčka bouchni a zakouzli na něj. Až **Granny**ho přenesse pták na druhou stranu, zakouzli na houkačku. Se **Sleepy**em použij elixír neviditelnosti a přejdi okolo kouzelníka ke **Granny**mu. Seber mrkev a polož ji u krtiny. Začaruj na krtku a rychle přejdi s **Horney**em k ostatním.

Level 14 - kód EWDENN

Zakouzli na oválný kámen vpravo, seber hůlku a vlož ji do dírký v kameni. Vezmi konev a zalij třetí a poslední mrkev zprava. Polité mrkve začařuj a bouchni do poslední mrkve zprava. Seber klíček a odemkni zámek.

Level 15 - kód TCNFROS

Bouchni do dělových koulí a jednu seber. Uhoď do děla, koulí ho nabij a znovu do něj bouchni. Vezmi sirky, zapal dřevo pod hrncem a zapal také doutnák. Seber spadlou mrkev, znovu bouchni do děla, nabij ho mrkví a nasměruj ho vodorovně. Vystřel mrkev do hrnce. Podruhé bouchni do dělových koulí a jednou z nich nabij dělo. Nasměruj ho šikmo nahoru a pomocí zápalek vystřel. Zakouzli na mrkev a trumpetou zařvi na myšáka. Zvedni paličku, bouchni do gongu a uchop kyvadlo (Pendulum).

Level 16 - kód TCVOPPI

Pomocí kyvadla zjisti, kde máš kopat. Seber kámen a polož jej na kříž vpravo. Dvakrát ho začařuj - objeví se schody. Začaruj levou palmu, bouchni do krumpáče a seber ho. Na místě, které ukázal detektor vykopej jámu (4x).

Level 17 - kód IQDLIQK

Bouchni do kopy dřeva, vezmi poleno a použij ho u pastí. Poté poleno polož na zem a přeměň ho na sprej. Seber sprej a připrav si ho blízko hromady dřev. Zakouzli na pytlík se semínkami, seber ho a semínka rozsyp okolo spreje. Jakmile to uděláš, rychle sprej seber. Až se noha zastaví v levém rohu obrazovky, hned ji postříkej a vezmi. Polož ji na plošinku před draka a uskoč. Až drak nohu upeče, vezmi ji a vhoď ji na most. Seber dýku, polož ji před draka a zapálenou dýku seber.

Level 18 - kód KKJNSRZ

Dýkou zapal kruh na bůžkově hrudi

a jdi na jeho pravou ruku. Slez z pravé ruky, vezmi klíč a strč ho bůžkovi do levého ucha. Se všemi trpaslíky nyní dojdí na konec pravé ruky.

Level 19 - kód NGNEISK

Uhoď do banánů, jeden spadne. Seber ho a přejď po něm po stole okolo písaře. Potom vezmi mýdlo a na známém místě před písařem si ho kus ukousni. Seber falešný nos (False nose) a na stolečku si ho nasaď. Písař ti dá knihu vtípů, vezmi ji a začařuj na mříže v bráně.

Level 20 - kód NNFURTJ

Zakouzli na palici pod podstavcem, na kterém stojí socha dábílka a poté do palice bouchni. S **Granny**em vylez po žebříku a zakouzli na korkovou zátku, kterou má strážce v uchu. Dále přečti strážci vtíp z knihy od písaře. V levé věži seber rybu a polož ji na levý okraj střechy pravé věže. Vezmi misku a polož ji pod levé strážcovu oko. Přečti strážci do ucha další vtíp a seber misku se slzami. Slzami polej strašidlo, které přilákala ryba a seber prak.

Level 21 - kód LGVDEUN

Prakem sestřel banány a uhoď do páky. Postav trpaslíka na rybu.

Level 22 - kód TQMEDVX

Zakouzli na kámen nalevo od pravé nohy ptáka. Vezmi pytel a polož ho na běh u ryby. Potom sestřel lano prakem, seber ho a přivaž za horní výstup ptákovy křídla. Vystřel z praku na čaroděje a až odnese **Sleepy**ho, začařuj ho s **Granny**em. S **Horney**em vyšplhej po laně a prašti do čaroděje. Se **Sleepy**em sestřel prakem uneseného **Horney** (nestřelil do pavouka) a postav se na rybu. Začaruj na pavouka a on se promění na tři malé pavoučky, kteří napadají do pytle. Rychle pytel se **Sleepy**em odnes a kdekoli jej použij.

Za tento návod děkujeme **Ondřeji Štefíkovi z Bratislavy**. Některé informace jsme použili také z návodu **Radovana Čecha z Řičan**.

Gobliins

Tomahawk, 1991

grafika 1, hudba 0, nápad 1, zábava 2

MS DOS 72%
ST, Amiga

ZOMBIE - SOUBOJ S OŽIVLÝMI NEŽIVÝMI

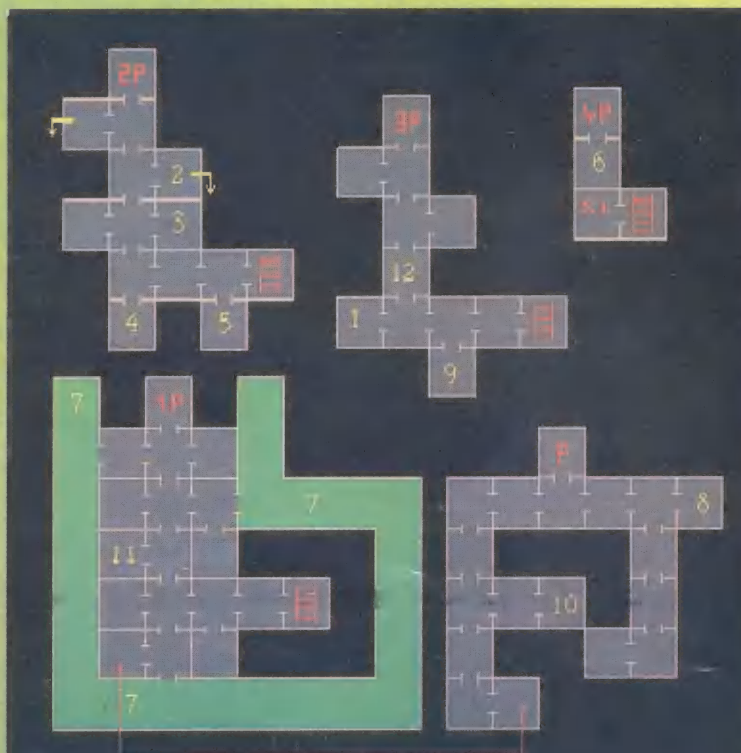
Záchranou helikoptérou se čtyřmi lidmi uvnitř přistanete na střeše zdevastovaného obchodního domu. Vyberte si například muže jménem Yannick a jděte po schodech do třetího patra pro lano. Procházejících umřel si, pokud možno, nevsímejte. Z druhého patra se vám bude hodit puška a baterka. Až toto všechno poberete, přesuňte Yannicka na terasu a vyberte si dalšího muže z posádky.

Jděte do druhého patra pro klíče, na konci chodby si přivolejte výtah a vyjďte do patra čtvrtého, kde s pomocí klíčů otevřete další místnost. Seberte klíčky od nákladních aut a opusťte budovu. Dojděte k autu, otevřete dveře, nasedněte dovnitř a pomocí klíčků nastartujte. Vůz sice nemá příliš benzínu, ale dojde právě před vchod a zatarasí ho. Podobně si počínejte i s ostatními vozy a až zablokujete všechny vchody, nechte se pomocí provazu vytáhnout od hlavního vchodu na terasu. Teď už další zombie nemohou dovnitř, takže do nich hlava nehlava. Ruční bušení do hlavy trvá dlouho, proto používejte pušku. Každý zombie dá pokoj, pokud dostane zásah do mozku. Po odnesení mrtvol do mrazáku v suterénu se objeví banda skinheadů a odsune auto od předního vchodu. Musíte znovu ven, zablokovat vchod a pobít skinheady stejně jako předtím zombie.

Počkejte na noc (asi 22:20) a umístěte

pojistku ze třetího patra do skříňky v suterénu. Potom jeďte výtahem do čtvrtého

patra a stiskněte tlačítko. Seberte hadici a kanystr a po provazu slezte jedním



z oken ve druhém patře. Najděte skinheadskou dodávku a nasajte hadicí palivo do kanystru. Teď již zbývá jenom vrátit se k helikoptéře, dolít nádrž, Alexandrovým klíčkem nastartovat a je to hotovo - zatáhnutím za páku odlétáte pryč. **Jirka Soukup**

Legenda:

- 1start
- 2výtah
- 3schodiště
- 4okno

- 1lano
- 2baterka
- 3puška
- 4terasa
- 5klíče
- 6klíčky od aut
- 7auta (3x)
- 8mrazák
- 9pojistka
- 10elektrická skříň
- 11hadice
- 12kanystr

Zombie

grafika 3, hudba 0, nápad 2, zábava 3

C-64 50%
Sinclair, Amiga

Od hlavního náměstí se dej doprava, na DEAD MANS PIER a v pravém dolním rohu seber provaz. Jdi do krémy BAIT AND TACKLE a seber půllitry ze stolu

V hospodě CROSSED SWORDS najdeš půllitry dva. Vrať se na náměstí a jdi doleva na místo BEHIND PIRATE SQUARE.

Vydej se do MUGGERS ALLEY a navštiv zubaře (DR CHOP). Nech si vytrhnout dva zlaté zuby a dostaneš dvě zlaté mince. V ordinaci ještě seber roletu. Ve vedlejší hospodě JOLLIEST ROGERS PLACE dej všechny tři půllitry hospodskému, dej mu také tři mince a dostaneš tři plné půllitry. Všechny plné půllitry dej linému pirátovi u stolu nalevo. Po třetí se složí a ty mu

ve filmu a na jejím konci se octneš na dně oceánu.

Použij tyč na mechanismus, který zvedá obrovskou mušli a potom použij mušli, dostaneš se nad hladinu. Nahore ještě mušli prozkoumej, najdeš její menší sestřičku. Podle mapy lesa dojdi až k velkému stromu, kde budeš chycen a předveden před Ztracené chlapce; musíš jim dokázat, že jsi Petr Pan.

Z jídelny se dej doleva do LOST BOYS WORKSHOP. Seber šíp. Doleva do JOGGING AREA, použij všechny posilovací nástroje. Vydej se k lodi THE AVENGER, seber síť, prozkoumej ji a najdeš silný vlasec. Jdi do FOUR SEASONS a najdi květinu (MARIGOLD). Dojdi k huse a zatrub na mušli, až husa popolétne, seber vajíčka z hnízda. Znovu do LOST BOYS WORKSHOP a dej chlapci vajíčka, dostaneš pruh elastiku. Jdi k jezírku (THE ROUND POND) a dej květinu Tinkerbelle, dostaneš náprstek. Ze stromu napravo seber větev a uvaž na ni vlasec - luk je na světě. Znovu do WORKSHOP a použij luk na Panovu flétnu. Sestřelenou flétnu seber. Projdi doprava k praku (SLINGSHOT) a oprav jej pruhem elastiku. Jdi nahoru na břeh (CLIFFSIDE) a skoč dolů tak, že použiješ břeh. Promluv s chlapcem, jmenuje se Thudbutt. Až ti řekne, že můžeš zkusit prak. Použij tedy prak a potom se chlapce zeptej na jeho Šťastné myšlenky - dostaneš skleněné kuličky. Teď si promluv s vůdcem chlapců - jmenuje se Ruffio. Řekni větu, která začíná OH, RUFFIO...

Po krátké bitce se vydej k jezírku (ROUND POND). Projdi doprava, ale uprostřed cesty se zázračně dopravíš na druhý břeh jezírka. V dutině stromu prozkoumej všechny věci a pak si promluv s Tinkerbelle. Na konci této scény se naučíš létat a potom se dostaneš až na Hookovu loď s mečem v ruce.

Vzpomeň si na Monkey Island a ve slovním souboji Hooka jistě porazíš. Tak hodně štěstí.

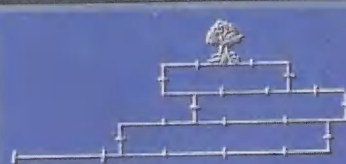
ICE

Hook

Ocean, 1992

grafika 1, hudba 1, nápad 3, zábava 2

Amiga 75%
ST, MS DOS



Tady najdeš kotvu a tyč. Jdi zpátky do hospody BAIT AND TACKLE a vyjdi po schodech nahoru na balkon nad náměstím. Uvaž kotvu na provaz a použij na vrcholek věže; přehoupneš se na druhou stranu. Několikrát se zhoupni tak, aby se ti podařilo vzlít kloubouk z hlavy piráta chodícího dole. S klouboukem se zhoupni doleva a zaklepej na dveře. Rychle se vrať zpátky a přes náměstí projdi doleva. BEHIND PIRATE SQUARE - teď můžeš použít tyč na modrý pirátský kabát. Prohledej kabát a najdeš zlatou minci.

sebereš kalhoty. Jdi znovu BEHIND PIRATE SQUARE a použij roletu. V pirátském obleku jdi přes MUGGERS ALLEY na GOOD FORM PIER a dojdi až na Hookovu loď. Ze sudu napravo seber devět zlatých mincí a vrať se na náměstí, kde je vstup do PIRATE TAILORS. Tady si kup magnet, který stojí právě devět zlatáků. Na GOOD FORM BEACH použij magnet na křížek v písku, pod kterým se skrývají hodiny Dr. Chopa. S hodinami se vrať na pirátskou loď. Až Hook uslyší jejich tikání, následuje scéna podobná té

POPULOUS II KÓDY - DOKONČENÍ Z EXCALIBURU 11

17...	18...	19...	20...	21...
510JIMNAB	560PEITAK	610ABTTAG	660NGPEAB	710OOUGAD
520OPQU	570ISFEAD	620MEUBAF	670GHAM	720QUWOAC
530TUUXAT	580OMAGAC	630IOWAK	680ATACAT	730UXCOAB
540DDLOAG	590UGLD	640DOJIAD	690ERDDAF	740ADIS
550AFINA	600VENEAT	650UMSIAC	700INCCAK	750FENEAT
22...	23...	24...	25...	26...
760PIMEAG	810ALUM	860DDAGAD	910UGOWAF	960DOAC
770LOAKAF	820EGHOAT	870AFAAAC	920VEJIAK	970UMDDAG
780UBGHAD	830JIINAG	880PEUX	930ABPIAD	980NGCCAF
790MMMNAC	840OPITAF	890ISTTAT	940MEETAC	990GHUGAK
800LDQUAB	850TUFEAK	900OMUBAG	950IILAB	999WOITAB

LURE OF THE TEMPTRESS - BOJ S KRÁSNOU SVŮDKYŇÍ

Naše země žila dlouhá léta v míru, sjednocena rukou spravedlivého krále, chráněna vysokými horami na jedné a oceánem na druhé straně. Jednoho dne Král a jeho společníci na lovu navštívili naši vesnici a já, **Diermot**, jsem se stal členem družiny. Když přijel posel, měl jsem tušit, že je něco špatné...

V dalekém městě **Turnvale** rostla moc a síla překrásné kouzelnice jménem **Selena**. Tato zpráva byla velice vzrušující, ale další cesta s Králem byla pro mne příliš nebezpečná. Osedlal jsem svého poníka a ujelé noci pryč. Ale ta bestie, ten prohnitý osel nějak vycítil moji nervozitu a strach a odmítl poslušnost...

Navzdory protestům jsem v další cestě pokračoval s Královou stráží po boku. Když zitra chladné prsty dosáhly oblohy, přiblížili jsme se k městu **Turnvale**. Ranní mlhou se ozývalo skučení, vytí a jakot přibíhající se armády. Když se obě armády dostatečně přiblížily a připravily k boji, poznali jsme, že vojsko Seleny není lidské. To bylo moje první setkání s bytostí jménem **Skorl**. Tam na návrh nad městem padl Král.

Byl pohřben několika málo druhy, kteří přežili bitvu. Město padlo pod nadvládu Seleny a jejich poskoků, zlých, odporně páchnoucích skřetů. Po několika dnech v bezvědomí jsem se probudil v odpudivé kobce na hromádce slámy. A tady je můj příběh.....

Mimořádně propracované animované intro na začátku nové hry firmy **VIRGIN GAMES** je předznamenáním pro strhující adventure hru, kterou neváham zařadit mezi takové giganty jako **Monkey Island** a **Indiana Jones IV** od **Lucasfilmu** nebo **King Quest 5** či **Space Quest 3** od **Sierry**. Grafickým zpracováním a animací se **Lure of the Temptress** těmto slavným předchůdcům dokonce vyrovná. A co je velmi důležité, vyrovná se jim i humorem, který mi u některých adventur velice chybí. Přesto ale **Virgin** hry jmenovaných firem nekopíruje, přichází s jiným zpracováním, originálními nápady i originálním humorem. Není těžké uhodnout, že hlavním hrdinou hry je **Diermot**. I cíl hry lze po chvíli přemýšlení odhadnout. Jestli jste pro zničení svůdkyně Seleny a její dábské armády, uhoďte jste. Ze smradlavé kobky ve sklepeních hradu sice nevypadají vaše vyhlídky nejružověji, ale nic není ztraceno. Na dalších řádkách přinášíme kompletní návod na dokončení této fantastické hry. K dokončení hry není třeba přílišná zběhllost v adventure hrách. Víceméně stačí chodit po jednotlivých lokacích a vyptávat se všech lidí na všechno možné. Dozvíte se spoustu informací a kromě toho se při řadě rozhovorů zcela určitě dosytíte nasmějete.

ÚTĚK Z VĚZENÍ:

V kobce není nic moc k vidění (snad kromě díry ve zdi, kterou je vidět mučení spoluvězně), a tak se odtud raději nenápadně vzdal: shodte pochodní na slavník (**PULL TORCH**) a až přijde **Skorl** uhasit oheň, proklouzněte ven. V další místnosti ihned zavřete dveře a zastrčte závoru (**CLOSE DOOR, LOCK DOOR**). Promluvte si s vězňem (**TALK TO PRISONER**). S ním zatím moc zábavy není; potřebuje vodu. Jděte do vedlejší místnosti, seberte nůž a láhev (**GET KNIFE, GET BOTTLE**). Napište láhev vodou ze sudu a rozpárejte pytel ležící v rohu, najdete minci (**LOOK AT BARREL, USE BOTTLE ON TAP; USE KNIFE ON SACK, LOOK AT SACK**). Jděte do poslední místnosti doprava a osvobodte mučeného chudáka (**USE KNIFE ON LEATHER CORD**). **Ratpouch**, tak se onen šašek jmenuje, je od této chvíle vašim sluhou (ó, pane). Můžete mu ibovolně dávat rozkazy a „programovat“ ho jako robota. Vraťte se do místnosti s visícím vězňem (jmenuje se **Wulf**) a dejte mu napít. V posledním vzeptí sil vám kromě jiného povi o tajemném

východu na protější straně zdi. Protože nemáte dost sil, musíte o osvobození požádat **Ratpoucha** (**TELL RATPOUCH TO PUSH BRICKS**) a jakmile zmizí v otvoru vydejte se za ním. Cesta na svobodu je volná...

TRAMPOTY VE MĚSTĚ

Chudák **Wulf** vás ještě před smrtí poslal za kovářem s důležitým vzkazem - dívka je v nebezpečí (jaká dívka, jaký kovář a jaké nebezpečí, o tom taktně pomlčel). Předtím, než půjdete za kovářem, si ale zaříďte několik věcí.

Někde ve městě si odchyte zeleného mužíka (ne, není to vodník, je to šmelinář, jmenuje se **Mallin** a nosí zelený kabát) a promluvte s ním (**TALK TO STRANGER/MALLIN**). Dostanete od něj jakýsi bezcenný kus železa. Odneste tento plíšek do obchodu k vetešníkovu jménem **Ewan** (**GIVE METAL BAR TO EWAN**) - výměnou dostanete 12 mincí a jeden modrý diamant (je sice umělý, ale krásný). Jděte do hospody „**Blue gem**“ a dejte diamant hospodě (**GIVE GEM TO NELLIE**), dostanete láhev plnou výborné pálenky. Takto vybaven se vydejte do kovářny a když nebude kovář **Luthern** doma, počkejte na něj. Promluvte s ním a vyřídte mu vzkaz od **Wulfa**. Zbavte se nebezpečného obsahu láhve (**GIVE FLASK TO LUTHERN**) a seberte křesadlo (**GET TINDERBOX**).



Znovu si odchyte **Mallina** a promluvte s ním. Dozvíte se, že další informace má jakýsi **Morkus**. Jděte znovu do **Blue gem** a promluvte s mužem u stolu. Nebude sice moc upovídaný, ale peníze zmůžou všechno (**BRIBE MORKUS**). Dozvíte se, že dívka byla unesena. Vraťte se ke kováři a šetrně mu tuto novinu sdělte. Pošle vás za mužem jménem **Grub**. Ten sedí na kulatém náměstíčku před hospodou **Blue gem**. Zeptejte se na **Black Goat** (tajné heslo, které vám prozradil **Luthern**). **Grub** vás pošle za kouzelníkem jménem **Taidgh** a k tomu přidá ještě velice dobrého služebníka - paklič. Než se vloupete do kouzelníkovy domu, dojděte si do druhé hospody **Severed arms** a ženy u stolu se na kouzelníka zeptejte (**TALK TO EILEAIL**). Po poněkud zvláštním rozhovoru dostanete **Taidghův** deník. Pozorně si knihu pročtěte a jděte na **Market Place**, před dům kouzelníka. Najděte zámek na dveřích (**LOOK AT DOOR**), ale odemknout se jej nepokoušejte. Raději dejte paklič **Ratpouchovi** a přikážte mu vloupat se dovnitř (**GIVE LOCKPICK TO RATPOUCH; TELL RATPOUCH TO USE LOCKPICK ON LOCK AND THEN OPEN DOOR**). Otevřenými dveřmi vstupte. Teď musíte jednat rychle, jinak vás přistihne **Skorl**. Prozkoumejte přístroj (LOOK AT APPARATUS), je to ten přístroj, kterým se chtěl **Taidgh** přeměnit do podoby Seleny (viz deník). Zapalte hořák (**USE TINDERBOX ON OIL BURNER**) a počkejte, až bude lektvar hotov. Tekutinou naplňte prázdnou láhev (ještě že mají kováři takovou žízeň) a ihned se lektvaru napijte (**USE FLASK ON TAP;**

DRINK FLASK). A je z vás **Selena**! Teď už nebude problém projít kolem stráže do radnice **Town hall** a osvobodit vězněnou dívku (**TALK TO SKORL**). Až bude **Goewyn** ze spárů skřetů venku, sledujte ji až do lékárny (kde se míchají i lektvary z květin) a cestou s ní promluvte. Až se pod vlivem jejich slov proměníte opět v muže, promluvte s ní znovu.

Zahrajte si opět na posílka a zajděte za šmelinářem **Mallinem**. Tentokrát to bude kniha, která má být doručena **Morkusovi**. Cestou kolem sídla mnichů si ale všimněte plakátů přibíteného na stěně opatství. Kniha, kterou jste před chvílí získali byla ukradena mnichům. Smysl pro spravedlnost ve vás **SAMOZREJME** zvětizí, a vy předáte knihu zpět mnichům. Jako odměnu dostanete podivnou sošku. Když už jste uvnitř jejich kláštera, vyptejte se jich na způsob boje se Selenou. Bratr **Toby** vám prozradí složení kouzla, které vás ochrání proti drakovi (!), dobře si složení zapamatujte.

A znovu do lékárny za **Goewyn**. Dejte jí zakázku na uvaření lektvaru. Ale co to? Jedna ze složek není zrovna k dostání, ale žádný strach, **Wulf**, vrchní dodavatel zboží pro lékárnu přijde každou chvíli (jak že se jmenoval ten muž visící ve vězení na háku?). Ne, na **Wulfa** raději nečekejte. Raději dojděte znovu do kovářny a zeptejte se stařenky na poslední přísadu do

Goewyn následující příkaz: **TELL GOEWYN TO GO TO ENTRANCE CAVE AND THEN PULL LEFT SKULL**. Moc o tom nepřemýšlejte a otevřenými dveřmi se dejte doleva. V modré jeskyni nejprve otočte pravou lebku (**PULL RIGHT SKULL**) chvíli počkejte, až **Goewyn** přejde ze vstupní do zelené jeskyně a potom otočte levou lebku (**PULL LEFT SKULL**) dveře se otevrou a **Goewyn** je vaše. Nastavte lebky tak, aby obě směřovaly ke středu místnosti a nařídte **Goewyn**: **TELL GOEWYN TO GO TO GREEN CAVE AND THEN PULL RIGHT SKULL**. Další dveře se otevrou a cesta k drakovi je téměř volná. Ve vedlejší místnosti opravdu doporučuji uložit pozici na disk.

V dalším sále totiž narazíte na ne příliš přátelského tvora. S válečnou sekýrou, kterou tady někdo zapomněl se pusit do boje. Důležité je zůstat stát na místě a jen odrážet a zasazovat údery, nikdy nedělejte kroky. Až netvora porazíte, směle se vydejte do poslední místnosti.

Nejprve draka rozveselte (**USE POTIRON ON DRAGON**) a doufejte, že vám **Goewyn** namíchala správný lektvar. Potom si s **Drakem** promluvte (**TALK TO DRAGON**). Výsledkem bude dar, který vám **Drak** věnuje - diamant **Eye of Gethryn**. S jeho pomocí přý **Selenu** porazíte, ale teď z jeskyně pryč, než si to drak rozmyslí.

Cestou zpátky v modré jeskyni otevřete dveře (**PULL LEFT SKULL**) a v zelené (**PULL LEFT SKULL**). Promluvte si s **Goewyn** a oba společně jeskyni opusťte.

Ve městě si znovu promluvte s **Mallinem**, poradí vám, že do zámku Seleny se dostanete, když si dáte pozor na hlídáčiho skřeta. Počkejte na **Market Place** před **Ewanovým** obchodem až **Skorl** vejde dovnitř a pak se podívejte skrz okno. Vyslechněte rozhovor a ihned vyjděte do obchodu a promluvte s **Ewanem**. Zařídí vám cestu do zámku v sudu od vína. Tak šťastnou cestu.

POSLEDNÍ BITVA

Když se po nepohodlné cestě v sudu proberete, ocitáte se ve vinných sklepeních zámku. Váš cíl je na dosah ruky. Musíte se jen zbavit nepohodlného **Skorla**, strážce sklepení. Z první místnosti se sudy od vína jděte doprava, do kuchyně. Prozkoumejte podivné zvíře (**LOOK AT CARCASS**) a seberte tuk (**GET FAT**). Ze zdi seberte kleště (**GET TONGS**). Vraťte se do místnosti se sudy a všechny sudy prozkoumejte (**LOOK AT CASK**). U jednoho z nich najdete zátku. Počkejte až chlapec, který ve sklepení pobíhá, přijde k vám a vytáhne zátku ze sudu (**USE TONGS ON BUNG**). Promluvte s chlapcem (**TALK TO MINNOW**) a řekněte mu, že jste přišel zabít **Selenu** a ať vyřídí **Skorlovi**, že jeden sud s vínem neteší. Vydejte se za chlapcem, ale v místnosti za kuchyní se dejte po schodech nahoru. Počkejte až **Minnow** vyřídí zprávu a **Skorl** odejde. Potom se vraťte dolů a jděte doprava do haly se spícími skřety. Promluvte s **Minnowem** a jděte stále doprava.

V místnosti se zařízením, které ovládá padací most, namažte páku tukem (**USE FAT ON LEVER**) a počkejte, až **Minnow** dorazí k vám. Nařídte mu, aby zatáhl za páku a mezitím otočte rumpálem (**TELL MINNOW TO PULL LEVER; OPERATE WINCH**). Padací most do věže Seleny je spuštěn. Jděte zpět doleva a po schodech nahoru. Přejděte na druhý konec ochozu a projděte dveřmi. Tahle potvora je asi bratříček vašeho známého z drací sluje. Taste sekeru a zabijte ho. Když potom projдете do věže Seleny, čeká vás ještě poslední souboj, ale do toho již nelze zasáhnout. **Diermot** vytasí **Eye of Gethryn** a dny Seleny jsou sečteny navždy, země je osvobozena a vy máte zase jednu dobrou pocit z dohrané hry.

THE PLAYERS

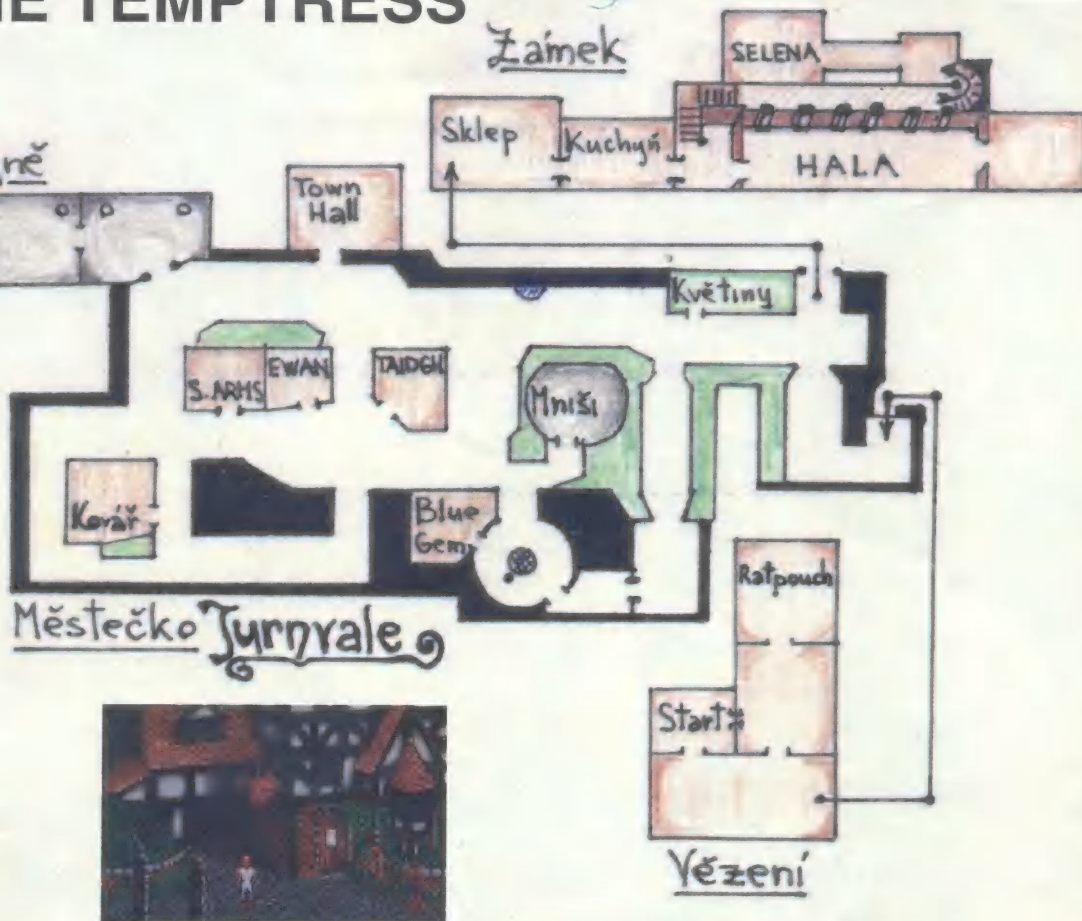
LURE OF THE TEMPTRESS

Lure of the Temptress

Virgin Games, 1992

grafika 1, hudba 2, nápad 1, zábava 1

Amiga 90%
ST, MS DOS



DOPISY ČTENÁŘŮ

A jsme tady opět se třetí sérií odpovědí na vaše dopisy. Jestli vás tato rubrika baví a máte pocit, že můžete svou troškou přispět do našeho redakčního mlýna, neváhejte a napište nám. Rádi se s vámi podělíme o naše zkušenosti. Pokud si ani my nebudeme vědět rady s vaším dotazem, pokusíme se prostřednictvím této rubriky nalézt s vámi spřízněného „pařana“, který vám snad s vaším „zákysem“ pomůže. Ale ještě než se začneme věnovat vašim dotazům dovolte jednu kratičkou poznámku k vašim příspěvkům.

Jsmo velice potěšeni záplavou příspěvků jako jsou návody a nejruznější figle do her. Ty nejlepší a neaktuálnější z nich velice rádi otiskneme, ale je nám zatěžko si jen představit, že bychom měli v časopise tolik místa, abychom byli schopni otisknout všechny tyto příspěvky a ještě mít místo pro příspěvky redakční. I když je to náš sen, asi se v nejbližší době jen těžko vyplní. V každém případě nejste zatím schopni odpovídat individuálně na vaše příspěvky, protože se stává, že na jednu hru dostaneme řádově desítky návrhů a pomůcek (viz ANOTHER WORLD, INDIANA JONES III nebo ten námi věčně proklínaný PRINCE OF PERSIA).

Celým tímto myšlenkovým pochodem chceme vyjádřit omluvu za to, že není v možnostech redakce vracet námi nevyžádané příspěvky.

Nechceme vás v žádném případě odradit od psaní dalších návrhů, ale doporučujeme udělat příjmením jednu rezervní kopii. Postupem času se v Excaliburu začne objevovat více článků od vás, členů, stejně jako se snad začne zvyšovat počet stránek. Zatím ale máme s námi trpělivost, pište, dělejte si kopie a posílejte svoje výtvary do redakce.

Ale teď již konečně k vašim tolik očekávaným dopisům. Jako obvykle jsme si vybrali jednoho „reprezentanta“, kterým začneme naše povídání, tak tedy...

... tohle už snad není pravda. Máme pocit, že někteří čtenáři si prohlížejí jen obrázky

a texty si nechávají na pozdější dobu. Abychom neurazili poutivé čtenáře, opravdu snad jen někteří. Tak znovu a bez milosti. Otiskujeme přesné znění jednoho dopisu, kterým nás „obšťastnil“ čtenář Jiří P. z Přerova (ne, tolik krutosti, abychom uvedli jeho jméno, ještě nemáme):

Určeno redakci EXCALIBUR: Chtěl bych vás požádat o zaslání těchto her na DIDAKTIK GAMA, Hry: NEW ZELAND STORY, WARDNER. Ještě bych vás chtěl požádat, aby jste mi ty hry zaslali na kazetu. PŘEDEM DĚKUJI. Ještě bych vás chtěl požádat, pokud jednu z her nebudete mít tak zašlete, alespoň jednu, pokud nebudete mít ani jednu, tak mi, alespoň zašlete seznam her, které bych si u vás mohl objednat.

Po omýtí studenou vodou a relaxačních cvičích se konečně můžeme vrátit k vaší „objednávce“, vážený pane P. Redakce Excaliburu není žádný distributor software ani žádné pirátské doupě. Chcete-li pro svého „miláčka“, DIDAKTIK GAMA, získat nějaký software, zvolte prosím jinou cestu, než tuto. Což takhle „...jeden bezplatný inzerát do ANNONCE a zákazníci Vám utrhnou ruce“ nebo třeba prohlédnou si inzertní rubriku v Excaliburu. Zajistě se vám podaří najít spoustu spřízněných duší, kteří vám ochotně poradí, jak se k nějakým těm hrám dostat. Co Vy na to? V každém případě se znovu na tomto místě vyjádříme jednou a snad provdý:

Mili pařani.

Chcete-li strávit bezesné noci u svých oblíbených při hraní nových her, nedoufejte prosím, že vám v doplnění vaší sbírky pomůže Excalibur tím, že vám nějaké hry nahraje. K této bohužel činnosti slouží jiné organizace, na které se můžete s důvěrou obrátit, jako například softwarové firmy. A mimochodem, pane P., tolik, čárek, v, jedné, větě, jsme, snad, ještě, neviděli...

A teď něco úplně jiného. Čtenář Jakub V. z Prahy 8 podle naší recenze na hru Black Crypt v minulém čísle byste usoudil, že jsme hru již dohráli a žádá o radu. Ano,

dohráli a radu rádi poskytneme, od toho jsme tady. Jakub má problémy, stejně jako mnoho dalších obdivovatelů her v hlavní roli, s dvouhlavou bestií na začátku druhé úrovně. Bestie se jmenuje Ogre a jediná zbraň, se kterou je možné ji porazit, je meč OGREBLADE, nikoli EXCALIBUR. Meč se nachází za jedinými zamčenými dveřmi v první úrovni, ale klíč od těchto dveří je ukryt v úrovni druhé. A jak se dostat do bludiště v druhé úrovni, když je „výběh, dvouhlavé bestie na první pohled uzavřený? Jednoduše. Stačí na jedné ze stěn najít vypínač, který skupinu teleportuje na jiné místo úrovně. Když po teleportování aktivujete mapu, zjistíte, že společně s vaším pohybem zmizela i jedna stěna a vaše cesta k dalšímu dobrodružství je volná. Ale máte před sebou ještě 30 dalších úrovní, tak do toho. Držíme palce.

Tomáš K. z Tábora se domnívá, že malé chyby a nepřesnosti jsou v návodech potřebné, protože hrát hru „bezhlavě podle manuálu nepřináší žádné vzrušení a zamyšlení neuskodí...“. Děkujeme Tomášovi za to, že nepatří ke „čtenářům-hnidopíchům“, kteří s oblibou rozmazávají veškeré drobné nepřesnosti, ale souhlasit s ním nemůžeme. Návody jsou od toho, aby pomohly zoufalé „zakyslým“, hráčům v jejich nesnázích. Kde je napsáno, že ten, kdo se chce jak říkáš „vzrušit a zamýšlet...“, musí číst návod. Je přece možné do návodu nahlížet pouze v případě krajní nouze a potom je opravdu nezbytné, aby byly návody pokud možno přesné. Za vzniklé chyby a přesto předem (i zadem) omlouváme a budeme se snažit počet chyb omezit na co nejmenší možnou míru. Pokud jde o další část Tvého dopisu a hru SIMANT, návod není v dohledu, ale radu Ti přesto dáme: než začneš hrát skutečnou hru, navič si všechny akce v tréninkovém módu, který je součástí programu. Přijdeš i na to, jak svoje ubohé mravenčky nakrmíš.

Spousta čtenářů se zamýšlí nad procentuálním zastoupením recenzí a návrhů v našem časopise. Po pravdě řečeno, obdr-

želi jsme dva druhy dopisů, přibližně v tomto znění: „...s politováním jsem zjistil, že ve vašem časopise je příliš místa věnováno návrhům, ale recenzí je zoufale málo. To přece není možné, udělejte s tím něco...“ a dopisy typu: „...s politováním jsem zjistil, že ve vašem časopise je příliš místa věnováno recenzím, ale návrhů je zoufale málo. To přece není možné, udělejte s tím něco...“. Slibujeme, uděláme s tím něco. Ale teď vážně, abychom mohli uspokojit oba tábory, musíme podle neúprosných zákonů logicky otiskovat přibližně stejné množství návrhů i recenzí o což se neustále snažíme. Možným řešením je rozšíření počtu stran, ale to je zatím přes veškeré naše tužby jen huda budoucnosti. V každém případě nám i přes „nepoměr, recenzí a návrhů zachovejte přízeň a jako obvykle se na konci této rubriky s vámi podělíme o pár našich „záky-sů“, a požádáme vás o jejich vyřešení.

1. Po naprostém vyčerpání všech sil, přeložení neúplných návrhů v zahraničních časopisech a probdělých nocích se nám DOOPRAVDY nepodařilo úspěšně zdolat jednu z vůbec nejlepších adventure her na Amize a ST, hru, která má název Maupiti Island. Je-li mezi vámi někdo, kdo to dokázal, má náš hluboký obdiv a čeká ho nepředstavitelná odměna.

2. Ve hře Exile firmy Audiogenic jsme narazili na problém až na samém konci, po získání posledního (šestého) RCD-PASS. Všechny vyhnance (exulanty) žádáme o jejich zkušenosti v této fázi hry. Společnými silami se snad z Exilu osvobodíme.

3. A do třetice všeho dobrého. Milovníci hororů a firmy Horrorsoft. Jak máme u všech dasů dohrát to prokletou noční mýru, odpornou hru PERSONAL NIGHTMARE? Máme pocit, že jsme pronikli poměrně daleko, ale konec je zatím v nedohlednu. Pomóóóó.

Hodně příjemných zážitků u počítače a zdravé oči do vysokého věku přeje

Vaše Redakce

NÁVODY

27

DOPISY ČTENÁŘŮ

THE LEGEND OF KYRANDIA - LEGENDA PLNÁ KOUZEL

THE LEGEND OF KYRANDIA je adventure od firmy WESTWOOD, vyrobená v roce 1992. Tato hra není příliš obtížná na myšlení, jako by vás hrdina sám vedl. Hru jsem dohrál asi za tři hodinky.

VE TVÉM RODNÉM LESE

Stojíš uprostřed místnosti. Vlevo je velký **hliněný hrnc**. Z něho vyndej a vezmi **jablko**. Pod stolem, jako by zanikala, je **pila**. Tu si též vezmi. Dále si přivlastni ze stolu **papír** a **rudou kouli**. Zkus odejít z místnosti, ale strom tě zadrží a začne s tebou mluvit. Až domluví odejdi z místnosti. Jsi na jakési terase. Jdi dolů. Stojíš pod stromem. Jdi doleva a ještě doleva. Nyní jdi nahoru a doleva do dveří. Tam přijde dívka a bude od tebe žádat papír - dopis od otce. Můžeš jí ho klidně dát, ona ho jen odčaruje, abys ho mohl přelstít. Až ho dočteš, tak si ho zase schovej. Vrať se ke svému rodnému stromu. Od něho jdi stále doprava až ke **studánce**. Pokus se nabrat do dlaní vodu, ale on si vezme pouze kapku. Jdi doprava. Tam spadne **líst** a promění se na **zelený kámen**. Seber ho. Jdi nahoru a doprava. Tam objevíš **oltář** a okolo **růže**. Seber růži a vrať se do zámku s dívkou. Dej dívce růži a ona ji přečaruje na stříbrnou. Vezmi si ji. Jdi směrem ke svému rodnému stromu. Po cestě narazíš na **uschlý strom**. Na stromě je **otvor** ve tvaru kapky. Dej kapku do otvoru a vychutnej si své dílo. Za chvilku přijde udivený **trpaslík** a bude po tobě chtít, abys šel za ním. Stále ho následuj, ale až ho jednou neuvidíš na obrazovce, jdi nahoru. Tam najdeš trpaslíka a požádá ho o vykoupení. Ten strachy vyskočí na strom, ale za chvilku zas spadne. Vedle něj spadne **fialová kulička**, tu musíš sebrat. Jdi k oltáři a na **svícen** dej chybějící fialovou kuličku. Na svítilici oltáře dej **stříbrnou růži** a tím získáš **amulet**. Vezmi si jednu **obyčejnou růži**. Nyní jdi jednou doleva a pak stále dolů, až se ocitneš před **jeskyní**. Vlez do jeskyně. Tam si s tebou bude povídat jistý **Herman**. Dáš mu pilu a on odejde fezat strom. Půjdeš z jeskyně, směrem za Hermanem. Pak půjdeš nahoru, o obrazovku dál než tam, kde Herman řeže strom. Potom se vrať do jeskyně a most je již hotov. **Přejdi most** a jsi v dalším kole...

V LESE ZA JESKYNÍ

Vyšel jsi z jeskyně, dej se doleva. Stojíš před jakousi **chatrčí**. Ničeho se neboj a vlez do ní. V chatrči najdeš **kouzelníka** a **draka**, který se válí na zemi. Popo-vídej si s **Dranem** (kouzelníkem) a ten tě poprosí o **pírko na psaní**, aby ti mohl sepsat svitek s kouzlem. Odejdi z místnosti a dej se dolů. Jsi na **rozcestí se sochou**. Dej se doprava. Tady vidíš **červenou ptáka** a pod stromem **kaštan**. Seber kaštan a jdi na rozcestí, se sochou. Odtud se dej dolů, uvidíš strom, pod kterým sedí **děda**. Nyní se dej doleva. Tady seber **šišku** a dej se dál doleva a pak nahoru. Stojíš na malém rozcestí, kde rostou na stromech **žaludy**. Jeden z nich seber a vrať se k dědovi pod strom. Od něho se dej dolů, doprava a zase dolů. Jsi na pusté a zničené vypádivé části země. Na zemi je ovšem **díra**, do které dás **žalud**, **kaštan** a **šišku**. Po chvíli z díry vyroste větší **slunečnice** a bude si s tebou povídat. Když domluví nasype na tebe **žlutý pyl** a ten ti dodá první část amuletu - **žlutou část**.

Nyní se vyprav k **hnízdu** červeného ptáka. Stoupni si pod hnízdo a použij **žlutou část amuletu**. Ptáčka tím zahojíš a on po sobě zanechá **pírko**. To popadni a jdi s ním k **Dranovi**. On ti napíše kouzlo a položí ho na kraj stolu. Seber spíš a dopovídej si s **Dranem**. Dran ti nakonec poví, abys sesbíral kameny a pak za ním zašel. Vyjdi z chatrče. Projdi se po celém lese a sesbírej všechny **kameny**, které

najdeš. Pozor na kámen v prvním záhybu potůčku, který není vůbec vidět! Tam také utrhni **tulipán**. Nezapomeň taky na kámen, který visí na stromě. Jakmile ho sebereš, uštkne tě had a trochu zezelenáš. Použij **žluté kouzlo** a nemoc je pryč. Jdi k **mramorovému stolu**, na kterém vidíš ležet **zlatou misku**. Do zlaté misky dej **Sluneční kámen**. Potom si hru ulož a kombinuj kameny, až se ti je podaří vložit tak, jak do misky patří. Jestliže se objeví **hvězdičky** a kámen se ukáže na straně oltáře, tak je správně umístěn. Když se objeví **ohněn**, kámen tam nepatří. Až vše správně nakombinuješ, z misky se stane **flétna**, kterou si můžeš vzít. Jdi opět k **Dranovi**, ten ti poví, že to je **kouzelná flétna** a že ji máš použít na **kouzlo čaroděje Malcolma**. Než budeš pokračovat, ujasni se, že s sebou neseš kameny **opál**, **topaz** a **garnet**, budeš je potřebovat!

Odejdi tedy z chatky a od dědy se dej doprava, doprava, dolů, dolů a doprava. Objevíš se před **jeskyní**. Pokus se do ní vejít. **Čaroděj Malcolm** tě vyžene a bude si s tebou chvilku povídat. Pak po tobě hodí **nůž**. Ty mu to vrátíš (vezmi nůž) a kouzelník zaleze do jeskyně a za sebou vykouzlí **ledovou stěnu**. Zahraj na flétnu a protože hraješ strašně falešně, stěna se roztrhne. Vstup do jeskyně (**viz mapa**) a jdi pořád doprava, až se za tebou zavře brána. Jdi ještě jednou doprava a uvidíš **keř s plody**. Zde odlož všechny své věci. Utrhni **tři svítilící plody** a jdi nahoru, polož jeden plod. Jdi doprava a polož další plod. Jdi dolů a polož poslední plod a jdi dolů. Vezmi si **opět tři plody** a jdi doprava, polož plod, jdi nahoru, polož plod a seber **šedý, těžký kámen** (Heavy rock). Jdi doprava a polož poslední plod a jdi nahoru. Seber teď pro změnu **jen dva plody** a jdi doprava a polož plod, nahoru, kde položíš druhý plod. Jdi doprava a toto místo si zapamatuj jako **Velký oltář**. Jdi doprava a seber **tři plody**, dolů, polož plod a seber **kámen**. Jdi dolů, polož plod a jdi doleva a polož třetí plod. Jdi dolů a tam seber opět **jen dva plody** a jdi dolů, polož plod, zase dolů a polož druhý plod. Teď následuje cesta doprava a ocitneš se na **jeskynním výklenku**. Zde seber **minci** a **kámen** (Oba dva předměty jsou špatně vidět). Jdi doprava. Pober **tři plody**, jdi doprava a polož plod, nahoru a polož druhý plod a doleva, kde položíš třetí plod a nahoru. Utrhni z keře **opět tři plody**, jdi nahoru, polož plod a seber **šedý kámen**. Jdi doprava, polož plod, zase doprava a polož plod a doprava, kde seber **oba zelené diamanty**. Jdi doleva, dolů a seber **dva svítilící plody**. Jdi nahoru, polož plod, nahoru, polož plod, doprava a opět polož plod. Jdi doprava a ocitneš se u **keře s plody**. Seber dva plody. Jdi doprava, polož plod, nahoru, polož druhý plod a seber **šedý kámen**. Nyní se orientuj podle **mapy**. Cestička na mapě označuje položené svítilící plody. Vrať se k **velkému oltáři** (jestliže vejdeš do obrazovky, kde nejsou položené plody, jeskynní příšery tě sežerou!).

Vezmi si zelený diamant a dej ho **fialové kouli** vlevo. Počkej, až se koule vypořádají a vem si diamant zpět. Pomocí mapy se vrať k **bráně**, která se před tím za tebou zavřela. Naházej všechny **kameny do váhy**, která tam visí. Protože jsi velký frajer, tak se ke čtvrtým kamenem netrefíš, ale to nevadí. Jakmile hodíš poslední kámen, brána se otevře. Jdi pořád doleva, až se objevíš **před jeskyní**. Od ní se dej doleva, nahoru, nahoru, doleva. Nyní jsi u **studny**, do které vhod **minci**. Dostaneš za to **měsíční kámen**. Vrať se zpět do jeskyně. Tam, kde sis odložil své věci, seber **kouzlo**, které ti napsal kouzelník Dran (Scroll). Podle mapy se musíš dostat k **velkému oltáři**. Dej měsíční kámen do otvoru, který je v oltáři. Získáš tak **fialovou část amuletu**. Jdi doprava a použij fialové



kouzlo. Změníš se na **fialovou kouli**. Leť 4x dolů, 4x doprava, dolů a doprava. Nyní jsi v místnosti plné lávy. Přechť kouzlo (Scroll) a jdi nahoru, kde seber **klíč**. Jdi dolů a zde použij **opět fialové kouzlo** a doprav se na místo, kde sis položil své věci. Vezmi **vše kromě flétny** a **otcova vzkazu**. Leť nahoru, nahoru a **přelet propast** a leť nahoru, doprava a jsi z jeskyně venku!

PŘÍPRAVA PŘED VSTUPEM DO ZÁMKU

Jdi třikrát doprava. Spadne na tebe **větev** a omráčí tě. Probudíš se u mladé **kouzelnice** v posteli (sám, ona je v kotli). Kouzelnice ti dá prázdnou **láhev**, kterou si nech v ruce. Vyjdi před chatrč a polož **opal**, **topaz** a **garnet**. Jdi 2x doleva a tam potkáš **čaroděje Malcolma**. Čaroděj ukradne jednu **křišťálovou kouli z fontány** a vytratí se. Fontána vyschne. Jdi dolů, dolů, doleva, doleva, doleva, nahoru, nahoru. Jsi na místě, kde **hoří větev**. Použij **kouzlo** (Scroll) a uhasíš oheň. Pod ním byla **křišťálová koule** z fontány. Tu samozřejmě vezmi. Vrať se k fontáně, dej kouli na její původní místo a ve fontáně bude zase voda. Naber plnou **láhev vody** a vypij ji. Přibude ti **nová část amuletu**.

Znovu **naber vodu** a směrem doprava se vrať ke **kouzelnici**. Tu plnou láhev ji dej. Povi ti, že jsi princ této země. Kouzelnice tě poprosí o **modré bobulky**, pro které jdi doleva, doleva, dolů, dolů, 3x doleva, nahoru, 3x doleva, nahoru. Utrhni z keře **modrý plod**. Vrať se ke kouzelnici, ona tam však nebude a tak simusíš pomoci sám. Vyjdi před chatrč a seber **všechny kameny**. Vrať se a **modrý kámen** (Opal) dej do hrnce. Pak tam dej i **modré bobulky**. Jednu láhev naplň směsí z kotle. Potom přidej do kotle **žlutý tulipán** a **žlutý kámen** (Topaz). Druhou láhev také naplň směsí. Obě láhve nech ležet v místnosti. Odtáhni **koberec** a pod ním objevíš **poklop**. Vlez do něj a objevíš se v neznámém lese. Jdi nahoru, nahoru, doprava, doprava, doprava a nahoru. Zde seber **červenou orchidej**. Vrať se k poklopu a vlez do něj.

Jsi zase v domě čarodějnice a **vedle poklopu** se objevila **další láhev**. Vhod do hrnce **červený kulatý kámen** (Garnet) a za ním **červenou orchidej** a naplň **třetí láhev**. Vyjdi a zase vejdi do domu a objevíš **čtvrtou láhev**. Tu také naplň **červenou směsí**. Všechny láhve si vezmi a jdi do tajného vchodu. Jdi dolů, dolů, doleva, dolů, dolů, doprava, nahoru. Jsi u **zelených krystalů**. Do **levého** velkého krystalu dej **žlutou láhev**, do **pravého červenou**. Obě láhve se vyprázdní a vznikne **oranžová směs** a tu si odeber. Nyní dej do **levého krystalu modrou** a do **pravého červenou** láhev. Vznikne **druhá, fialová směs**.

Vrať se k tajnému vchodu, vlez do něj a jdi k **fontáně**. Od ní se dej dolů a doleva. Uvidíš **létající kalich**. Použij **modré kouzlo**. Kalich sice spadne, ale malý skřítek ti ho ukradne. Jdi doprava, tam, kde jsou malá dvířka a **vypij fialovou láhev**. Stane se z tebe trpaslík a vlezíš dovnitř. Budeš se chvíli bavit s trpaslíkem a potom

mu **dej jablko**. Vyjdi ven a za stromem uvidíš schovaný **kalich**. Ten seber. Vrať se do domu kouzelnice a jdi tam, kde jsi našel **červenou orchidej**. Postav se na plošinu **mezi dvěma koňmi** a **vypij oranžovou směs**. Proměníš se v **bílého létajícího pegasa** a odletíš v dál...

V ZÁMKU MALCOLMA

Jdi doprava a polož **fialovou růži** na **hrob**. Zjeví se ti tvá matka a dostaneš od ní **poslední část amuletu** a to **červenou**. Jdi doprava a dostaň se před **bránu**. Použij **červené kouzlo** a budeš neviditelný. Otevři bránu **klíčem** a vejdi do zámku. Před schody ti kouzlo přestane účinkovat a zjeví se **Malcolm**, který si s tebou bude chvíli povídat. Jdi doprava, nahoru, nahoru, doprava a ocitneš se v **kuchyni**. V pravo jsou háky, na kterých visí různé krámy. Mezi nimi je i **žezlo**, a to si vezmi. Jdi doleva, doleva. Jsi ve velké místnosti. Dole jsou čtvery dveře. Dvoje nalevo, dvoje napravo. Vejdi do vrchních nalevo.

Kyrandia

Virgin Games, 1992

grafika 1, hudba 1, nápad 2, zábava 1

MS DOS 87%
Amiga

Ocitneš se v **knihovně** s krbem. Vytahuj popořadě tyto knížky: **O,P,E,N**. Krb se otočí a vypadne z něj **koruna**, kterou si vezmi. Vrať se ke schodišti a vyjdi nahoru. Jdi doleva, nahoru, doleva. Potkáš zde starého přítele **Hermana**. Použij **žluté kouzlo** a Hermana tím uspiš. Od něj jdi doleva. V místnosti jsou zvony a u zvonků visí **kladívko**, které si též vezmi. V tomto pořadí zahraj kladívkem na zvony: **Zelený, Bílý, Žlutý a Modrý**. Odsune se obraz a pod ním uvidíš **zlatý klíč**, který seber.

Jdi doprava, dolů, doprava, po schodech dolů, doleva, nahoru, nahoru. Jdi přímo do krbu a ten se s tebou otočí do tajného sklepení. Jdi doleva, doleva, nahoru, nahoru, doleva, doleva, nahoru, doprava. Objevíš se před **zelenou bránou**. Použij **modré kouzlo** a brána zmizí. Pokračuj v cestě nahoru. Doleva a tam uvidíš **vystoupilý kámen**. Pod ním najdeš **druhý zlatý klíč**.

Vrať se ke krbu. Nyní jdi doprava do haly a otevři oběma klíči bránu a vejdi dovnitř. Stojíš před **třemi podstavci**. Doprostřed polož **královskou korunu**, **nalevo žezlo** a **napravo kalich**. Otevřou se ti těžké, železné dveře a než tam stačíš vejít, odněkud se zjeví **čaroděj Malcolm** a půjde si s tebou povídat. Pořád do tebe bude strkat, až si do něj strčíš taky. Vejdi rychle do dveří a použij **červené kouzlo** **neviditelnosti**. Stoupni si přesně před **zrcadlo** vpravo a čekej až se Malcolm probere. Jakmile přijde k životu, v zrcadlově po tobě hodí kouli, která tě měla uvést do kamenného stavu, ale koule se od zrcadla odrazí a Malcolm zka-mení sám sebe a ty můžeš vychutnat šťastný konec.

MARTIN ŠÍNSKÝ

- ☐ EXCALIBUR 7 za 24 Kčs
- ☐ EXCALIBUR 8 za 24 Kčs
- ☐ EXCALIBUR 9 za 24 Kčs
- ☐ EXCALIBUR 10 za 24 Kčs
- ☐ EXCALIBUR 11 za 24 Kčs
- ☐ EXCALIBUR 12 za 24 Kčs
- ☐ AMIGA magazin 3 za 29 Kčs
- ☐ AMIGA magazin 4 za 29 Kčs
- ☐ AMIGA magazin 5 za 29 Kčs
- ☐ AMIGA magazin 6 za 29 Kčs
- ☐ AMIGA magazin 7 za 29 Kčs

iméno a příjmení

ulice/obec

PSC _____ město/pošta _____

Příloženou složenkou uhradím do 3 dnů ode dne doručení. V případě, že časopisy nezaplátím, bude moje jméno i s adresou uveřejněno v následujících číslech EXCALIBURU a AMIGA magazínu v rubrice "Nezaplátili nám". Poštovné hraří firma SEND.

datum, podpis

Kupón vystříhnete nebo opišete a zašlete na adresu: **SEND, Bohuslava ze Švemberka 4, 140 00, Praha 4**

zvýrazněný
inzerát:

[illegible]

☐ Řádkový inzerát za **70 Kčs** (pouze horní polovina) ☐ Řádkový inzerát za **140 Kčs** (celá plocha)

☐ Zvýrazněný řádkový inzerát za Kčs. Inzeráty budou uveřejněny v nejbližším čísle.

Pozor! Mezery a interpunkční znaménka se počítají jako znak!

Kupón a podací lístek složenky typu C (kopii) zašlete na adresu: EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

ANKETA

15/4 neoznačené obrázky na str. 3 "zpříště" jsou z her:

18/ Mám tyto připomínky, nápady a zlepšováky:

16/ Na počítači hraji nejvíce tyto hry:

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
název	výrobce

Jak si dát řádkový inzerát do Excaliburu

1. Pečlivě si promyslete text inzerátu a rozhodněte se, zda nevyunikne lépe ve zvýrazněném textovém formátu. Horní polovina vyplněného kupónu řádkové inzerce s uvedenou adresou nebo telefonem stojí 70 Kčs. Pokud bude Váš inzerát delší a zasáhne i do dolní části, bude stát inzerát 140 Kčs. Řádková zvýrazněná inzerce stojí 50 Kčs/řádek.

2. Pak čitelně vyplňte inzertní kupón. 3. Vezměte složenku typu C, vyplňte částku v Kčs, adresáta (EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1), odesílatele (to jste Vy nebo Vaše firma) a nezapomeňte na zadní stranu do sloupku "zpráva pro příjemce" napsat "inzerce EXCALIBUR". 4. Složenku zaplatte na poště. 5. Kopii ústřížku složenky dejte společně s vyplněným inzertním kupónem do obálky a nejlépe doporučené ihned na poště odešlete na adresu EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1. -ml-

HRÁČ

není EXCALIBUR... Hráč je něco jiného!

TATO POZVÁNKA PLATÍ JAKO 50% SLEVA VSTUPNÉHO

NA

PC SALON

1. - 3. XII '92
palác
U HYBERNŮ

INSTRUKCE

29

PC MENU

POZVÁNKA PLATÍ JAKO 50% SLEVA VSTUPNÉHO

NEJVĚTŠÍ OBCHODNÍ DŮM S KANCELÁŘSKOU TECHNIKOU

POZVÁNKA NA PRODEJNÍ VÝSTAVU DO PALÁCE U HYBERNŮ

Po tři předvánoční dny se tento palác nedaleko OD KOTVA opět přemění na největší obchodní dům s výpočetní a kancelářskou technikou. Jsou pro Vás připraveny nabídky asi 100 našich a zahraničních firem za výhodné veletržní ceny. Většina vystavujících připravuje také vánoční slevy pro zboží zde nakoupené nebo objednané.

Také naše vydavatelství bude mít na PCSalonu samostatný prostor, který využije k prodeji svých časopisů včetně starších čísel.

EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR

PC SALON Praha 92

POZVÁNKA NA VÝSTAVU

Tradiční prodejní výstava kancelářské techniky,
osobních počítačů a příslušenství.
Bohatá nabídka programů a příruček.
Konzultace a přihlášky na kurzy.
Výherní anketa o ceny pro návštěvníky.

NÁŠ TYP

**PORTFOLIO - všestranné kapesní PC s aplikacemi
pro managery a podnikatele**

Výhodné veletržní ceny

1.- 3. prosince 1992

(ÚT - ČT od 9 do 19 hod.)

palác U Hybernů - n. Republiky

EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR

AMIGA

Nabízím hry vašich snů! Vochozka Petr, Dukelská 373, Polička 57201

Nejrychlejší Amiga Sampler

sampluje do 200kHz
Libovolný kabel k M6F zdarma
Hi-Fi kvalita za pouze 650,-
Jan Staněk, Národní obrany 9
160 00, Praha 6, tel.: 32 78 232

Prodám ex.disketovou jednotku 3,5" pro AMIGU. Rozšíření RAM o 512 KB se zálohovanými hodinami pro AMIGU 500. Cena dohodou - levně. Tel:02/842313 ERIK nejlépe večer.

Najnovšie a najlepšie hry na Amigu nájdete na adrese: L'.
Čulen, Myjavská 6, 811 03 Bratislava

Prodám levně AMIGA 2000 + monitor 10845 + 2 harddisky + PC kartu + tis-kármu, tel.(047) 33769

Ponúkame 100% soft. emulátor IBM/PC-MDA, CGA. Na každej Amige! idú hry, všetky sys. pr. (dBase, FixPro, atď). Moyzesova 33, 920 41, Leopoldov.

PC XT/AT

PCčkáři! Nabízím nejlevnější shareware hry a další cena do 40,- Kčs. Pište o seznam: Kočí Marek, Lišany 244, 270 52. Tel: (0313)7617.

Nové hry a programy pro PC/AT a Atari XL/XE nahrají kvalitně a rychle. Výměna možná, platí stále. T. Režnák, P.O.Box 97, Brno 612 00.

Pozor ! Klub VT nabízí programy a hry pro PC XT/AT a COMMODORE 64/128 na kazetách i disketách. Adam Daněk, Merhautova 91, 613 00 Brno.

C64/128

POZOR! Vánoce jsou za dveřmi a zde se Vám nabízí ty nejlepší hry pro C-64 v kazetové verzi, např.: TURRICAN, LAST NINJA II, III, SPHERICAL, XYBOTS a mnoho dalších výborných her. Seznam zašlu, seriózní jednání. Tel.: 02/7913419. Jirka.

Chýbajú vo Vašich programoch mákčene a dižne ? Pre C64 je to minulosť! Súpeř-program + manuál u: S. Chlebec, Mikoviniho 4, Nitra 949 01.

Na C64 koupím na kazetách hry The last NINJA II a TURRICAN 1,2. Oskar Vykutíl - Hansmannova 17, 61300 Brno, tel. 05/528384.

SINCLAIR

BOMBA! Majitelé D40! Nabízím vám program Hledač, který nalezne ve vašich hrách adresu s počtem životů! To je potom možné libovolně měnit.... Tel. 0428/23295. Seznam poke? K čemu? Pro SPECTRUM výměním nebo prodám nejnovější hry a programy z let 88-92.

OSTATNÍ

Diskety 3,5" DS/DD (16), přepínač myš-joy (399), HW VIRUSPROTECTOR pro Amigu (199). Jaroslav Frýdl, POSTE RESTANTE, 160 00 PRAHA 6.

Predám programy pre plottery XY4150, SHARP M21P16, ALFI, AMAGRAF. Farebné HARDCOPY, INFO zdarma. B. BILLA, Za poštou 9/A, 92001 Hlohovec.

Upozorňuji všechny, kdož hodlati ráci inzerovat, že pořizovati kopie programů jiným lidem, anižto k tomuto máte svolení od autora nebo od autorem pověřeného zástupce, je činnost podlá a nečestná a osoba takto se chovající může býti zavržena a do žaláře též vykázána. EXCALIBUR

DOUBLE vám ušetří 48 Kčs

Excalibur, zabalen v ochranné fólii, se k Vám nyní dostane díky distribuční firmě SEND, která odešle Excalibur do 48 hodin po vydání. Kromě předplatného na dvanáct čísel za 288 Kčs Vám nabídneme speciální cenové zvýhodnění, které jsme mohli zavést díky ušetřenému poštovnému. Pokud zaplatíte 240 Kčs, budete dostávat 6 čísel po sobě současně DVA STEJNÉ EXCALIBURY (tzv. DOUBLE), každý za cenu pouhých 20 Kčs (ušetříte tedy celkem 48 Kčs)! Můžete se tedy s kýmkoli složit na předplatném a jedno číslo Vás pak přijde na neuvěřitelných 20 Kčs! Navíc

k předplacenému Excaliburu budeme tu a tam přikládat drobnou a hodnotnou pozornost.

Nynější cenu pouhých 24 Kčs za barevné číslo se podařilo docílit hlavně díky Vašemu zvýšenému zájmu o EXCALIBUR v poslední době. Výdaje se však zvyšují. Chcete-li nám pomoci udržet neskutečně nízkou cenu EXCALIBURu a současně rozšířit počet stran, pak se, prosím, zúčastněte našich "EXCALIBUR GAMES" a vyplňte anketu. Plánovaný Excalibur o 68 stranách za stejnou cenu - to stojí za to!

Jak si předplatit Excalibur (platí do příštího EXCALIBURu)

1. Rozhodnete se, zda si Excalibur předplatíte na 12 čísel za 288 Kčs nebo "DOUBLE" na 6x2 stejná čísla za 240 Kčs se slevou 48 Kčs. 2. Pak čitelně vyplíte složenku typu C, vyplíte částku v Kčs, adresáta (EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1), odesílatele (to jest Vy nebo Vaše firma) a nezapomeňte na zadní stranu do sloupku "zpráva pro příjemce" napsat "předplatné EXCALIBUR číslo xx až xy" (nelze předplácet již vyšlá čísla). 3. Složenku zaplatte na poště.

SUPER ŠANCE!

Bohužel, toto číslo má zpoždění, které tentokrát vzniklo díky opožděným platbám některých distributorů, hlavně PNS. Naštěstí se začíná rozbihat naše nová prodejní síť, pomocí které se k Vaší blízkosti Excalibur dostane. Pokud se chcete do prodeje Excaliburu zapojit i Vy, pište na adresu redakce. Budete-li úspěšní, můžete si vydělat díky našemu vysokému rabatu (až 50% z prodejní ceny) více než očekáváte.

Šachové počítače Mephisto

Pro začátečníky i pro mistry šachu jsou určeny "inteligentní šachy" Mephisto. Od obyčejných šachů se liší zabudovaným počítačem,

který signalizuje pomocí světových diod na každém poli svoje protitahy. Obsluhu rovněž usnadňuje ovládací panel, který umožňuje

zadávat různé kejkle, jako např. stupeň obtížnosti, výukový režim, vrácení tahu, analýza sehrané partie atp. Firma ENISOF a.s.

prodává celou škálu modelů Mephisto, které uspokojí šachisty všech úrovní - snad kromě velmistrů. Nejlevnější modely pro začátečníky mají první Mephisto (ELO 1400) a Mephisto schachschule (ELO 1750) jsou "do kapsy" s rozměry 23x29x2,7 cm, podobně jako Mephisto supermini (ELO 1400), Mephisto marco polo (ELO 1750). Stolní typy začínají modelem Mephisto modena (ELO 1800), Mephisto milano (ELO 2100) až po superchytřý Mephisto berlin 68 000 (ELO 2200). Zajímavý je mluvící Kishon Chesster (ELO 1950). Můžeme s klidným srdcem prohlásit, že pro domácího šachistu je víc než 2000 ELO škoda, jeho šance na výhru při prvním stupni obtížnosti je minimální. Proto je velice zajímavý modulově uspořádaný Mephisto modulset, který se od sebe liší moduly s různými ELO. Tak MMV má ELO 2050, polgar 2100 ELO, vancouver 16/32 bit dokonce 2250/2300 ELO a risc 1 MB má dokonce 2350 ELO. Existují také karty do MS-DOS kompatibilních počítačů, které mají od 2100 do 2300 ELO. Snad Vás potěší, že od příštího čísla budeme postupně uveřejňovat testy různých typů počítačů Mephisto.

EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR

VÝHERNÍ ANKETNÍ LÍSTEK

SPONZOŘI:

BR SOFT
FUTURE ENGINEERING
GRISOFT(c) SOFTWARE
H.S.H.
MP-SOFT
OASA COMPUTERS
PC DIR PRAHA
PROKOP SW
SOFTWARE602

ODEVZDEJTE NA VÝSTAVĚ

Jméno : _____

Adresa : _____ PSČ _____

Kvůli čemu jste hlavně na výstavu přišel?

Pouze se podívat	ano ne
Získat údaje o tech. par. nabídky	ano ne
Získat informace o cenových podm.	ano ne
Vést konkrétní obchodní jednání	ano ne
Získat celkový přehled o trhu	ano ne
Získat informace o novinkách	ano ne

EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR - EXCALIBUR



IDCS Praha s.r.o.
prodejna BELCOM
Mikovcova 7
120 00 Praha 2

1.12..92
Vánoční dárek



Key-Comp

Cena již od
12.490,- Kčs

Zvukové karty

Cena od 3.980,- Kčs

Výhodné podmínky pro dealery!

SOUND GALAXY BX

Fully
AdLib &
Sound Blaster
Compatible

Sound Blaster, AdLib Compatible
11 Voice FM Synthesizer
Digitised Audio Playback (DAC)
Digitised Audio Recording (ADC)
Built-in MIDI Interface
Built-in Amplifier
Game Port
Bundled Software

FREE
SPEAKERS



SPOJTE SE S TĚMI, KTEŘÍ JSOU NA ŠPICI

Computer Equipment
softwarehouse s tradicí informuje:
počítačová síť

LANTastic bourá mýty!

Microprose

uvádí na československý trh originální verze

A.T.A.C., AIRBORNE RANGER, B17 F. FORTRESS, CIVILISATION, COVERT ACTION, CRISIS AT THE CREMLIN, DARKLANDS, F11 7A NIGHT HAWK, F15 II, F15 STRIKE EAGLE, F19 STEALTH FIGHTER, FALCON MISSION DISK, FALCON 3.0, GRAND PRIX, GUNSHIP 2000, GUNSHIP, HYPERSPEED, KNIGHTS OF THE SKY, M1 TANK, MICROPROSE SOCCER, MICROPROSE GOLF, PIRATES, PROJECT STEALTH, RAILROAD TYCOON, RED STORM RISING, SILENT SERVICE, SILENT SERVICE II, SPECIAL FORCES, SUPER TETRIS, TETRIS CLASSIC... aj.

pro počítače typu IBM PC, Amiga, Amstrad, Apple Macintosh, C64 a Spectrum v cenách od 540,- do 2 390,- Kčs

Dále Vám Computer Equipment nabízí:

- * široký výběr z palety více než 10 000 programových produktů *
- * počítačové sítě LANtastic *
- * dodací lhůty do 48 hodin zášilkovou službou *
- * předprodejní a poprodejní podporou zákazníků *
- * komplexní dodávky zahrnující hardware a školení *

Využijte služeb našeho
bezplatného informačního servisu!

Pište, faksujte, volejte, navštivte nás v naší prodejně:

Praha 4, Branická 107,

tel. 461311/461293, fax 462583

Software z celého světa, to je *Computer Equipment!*



BCD s.r.o.
tel (02)2362634
fax (02)554071

prodejna Žitná 28, Praha 2
pošta P.O.Box 14
150 04 Praha 54

autorizovaný dealer firem

VECOM, SUNNYTECH, CONNER, LONGSHINE, MCH,
MITSUBISHI, SMC, TALLGRASS TECHNOLOGIES,
MUSTEK, SIGMA DESIGNS, WESTERN DIGITAL
nabízí levné a spolehlivé počítače třídy PC XT, AT, 386, 486

PŘIJĎTE SI VYBRAT POČÍTAČE PRO PRÁCI I ZÁBAVU!
CENY S DANÍ !!!

Desktop SUNNY AT 286/16 MHz, 1MB RAM, HD 80 MB/28 ms,
FD 3.5", 2s/p port, VGA Mono 14", klávesnice US/CS**23.700,-**

Desktop SUNNY AT 286/16 MHz, 1MB RAM, HD 80 MB/28 ms,
FD 3.5", 2s/p port, VGA Color LR 14" 1024 x 768, Card 16b/256 KB,
klávesnice US/CS**31.000,-**

Minitower SUNNY AT 386SX/25 MHz, 2 MB RAM, HD 52 MB/17 ms,
FD 5.25" 1,2 MB, 2s/p/g port, VGA Color LR 14" 1024 x 768, Card
16b/256 KB, klávesnice US/CS**36.667,-**

Minitower SUNNY AT 386SX/40 MHz, 32 KB Cache, 4 MB RAM, HD
80 MB/17 ms, FD 5.25" 1,2 MB, FDD 3,5" 1,44 MB, 2s/p/g port, VGA
Color LR 14" 1024 x 768, Card 16b/256 KB, klávesnice US/CS**47.910,-**

..... a mnoho dalších typů

Značkové počítače **VECOM, SUNNYTECH, MCH.**
Barevné i černobílé tiskárny **FUJITSU, CITIZEN, EPSON.**

KAŽDÝ SI U NÁS VYBERE!!!

SYSTEM-Pro
computers • peripherals • components GmbH.

Značkové počítače pro hry i pro práci

ALEF

Sestavy dle vašeho přání

Boardy: 286 25 MHz, 386SX 25 MHz, 386 40 MHz
RAM: 1 - 8 MB
Hard disk: 40, 105, 130 MB
Flippy drive: 5.25", 3.5"
Monitor: VGA mono, SVGA Color, SVGA Color
non-interlaced
Case: desktop, slim line, minitower
Klávesnice: US s českým potiskem
Myš: 3 typy myši Genius

Dále nabízíme rozsáhlý sortiment:

NOTEBOOKŮ HALIKAN
TISKÁREN STAR
HEWLETT PACKARD

SYSTEM-Pro

Husitská 33, Praha 3

Tel./Fax. 02/62 78 048

Fax. 02/64 37 977

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.
ČESKO - AMERICKÁ FIRMA
Autorizovaný distributor firmy

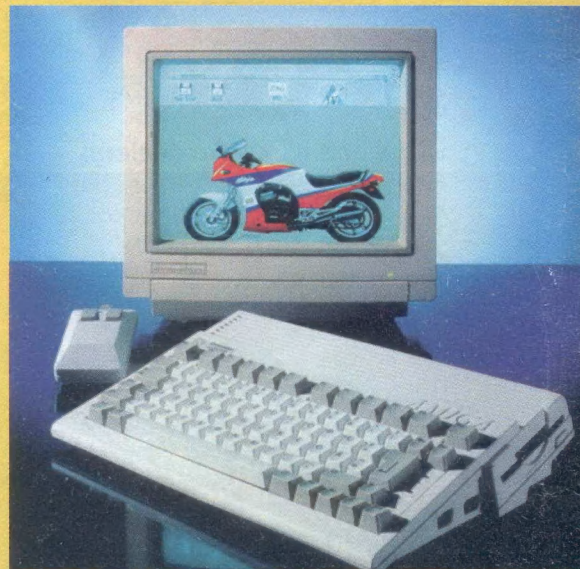
 **Commodore**

C64 II



C 64 II - 8 BITOVÝ POČÍTAČ
C 64 GAME SET
FLOPPY 1541 II
DATARECORDER 1530
MYŠ PRO C 64
TISKÁRNA MPS 1270 INKJET
TISKÁRNA MPS 1230
HRA NA DISKETĚ PRO C64
AMIGA 500
AMIGA 500 PLUS
AMIGA 600
AMIGA 600 HD 30 MB
FLOPPY PRO AMIGU
TV MODULÁTOR A 520
MONITOR A 1084S COLOR STEREO
ŠIROKÝ VÝBĚR HER PRO AMIGU

AMIGA 600

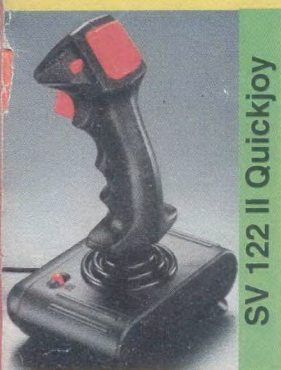


Široký výběr joystiků firmy QUICKJOY pro všechny druhy počítačů

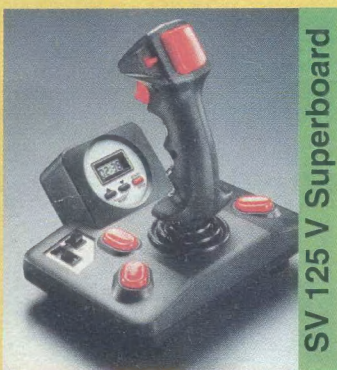


SV 133 Megastar

SV 119 Junior
SV 122 II Quickjoy
SV 123 III Supercharger
SV 125 V Superboard
SV 133 Megastar
SV 201 M5 pro IBM PC
SV 202 M6 analog pro XT/AT
Celkem dodáváme 20 typů.



SV 122 II Quickjoy



SV 125 V Superboard

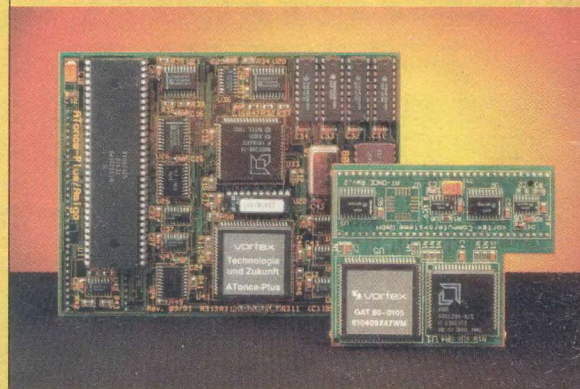


SV 123 III Supercharger

MS-DOS emulátory

pro Amigu 500: ATonce 286/8 MHz
pro Amigu 2000-4000: Approx 386 sx/25 MHz
ATonce 286/16 MHz

NOVINKA ZA BEZKONKURENČNÍ CENY



**Dodáváme celý
výrobní program firmy**

 **Commodore**

**včetně nové řady
PC profi-line
(100% kompatibilita s IBM)**

INFORMUJTE SE O POSKYTOVANÝCH SLEVÁCH PRO PRODEJCE A DEALERY

PRODEJNA:

Sofijské nám.
Praha 4
tel: (02) 4018080
fax: (02) 4018080

PRODEJNA:

Jindřišská 27
Praha 1
tel: (02) 220645
fax: (02) 220645

INFORMACE:

Jindřišská 27
110 00 Praha 1
tel: (02) 220645
fax: (02) 220645

OFFICE WASHINGTON:

1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel. 001-202-2231066